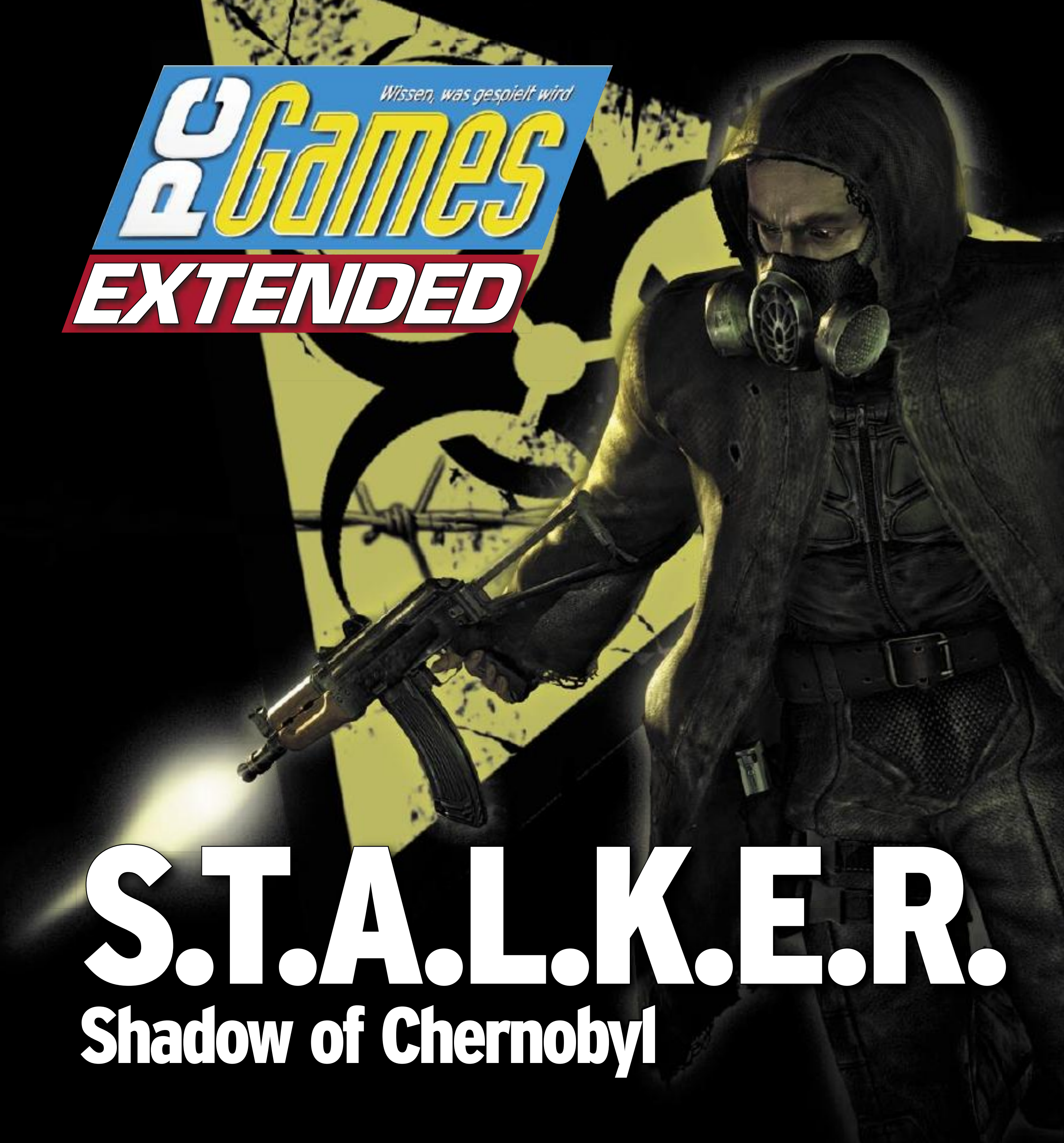


S.T.A.L.K.E.R.

Shadow of Chernobyl

Bestimmen Sie das Schicksal der Zone

Wir geben Ihnen Tipps zu allen relevanten Missionen, zeigen Ihnen die Grundlagen des Stalker-Lebens und führen Sie bis in die schrecklichen Tiefen des Reaktorkerns von Tschernobyl.

Extra-Beilage: Der Zonenatlas

Auf zusätzlichen 16 Seiten bekommen Sie detailliertes Kartenmaterial zu allen Spielregionen, inklusive hilfreicher Einzeichnungen (Verstecke, Truhen, verstrahlte Gebiete). Ein Muss für alle Zonenbesucher.

Grundlagentipps

Jeder Spieler erlebt S.T.A.L.K.E.R. auf andere Weise, da sich viele Ereignisse nicht vorhersehen lassen. Unsere Tipps basieren auf dem zweiten Schwierigkeitsgrad (Stalker).

Speichern
Speichern Sie oft, denn Sie wissen in diesem Spiel nie, was als Nächstes passiert. Darüber hinaus sind einige Auseinandersetzungen alles andere als locker.

Anomalien erkennen
Laufen Sie nicht sorglos durch die Landschaft, Sie könnten in eine Anomalie geraten. Achten Sie auf Flimmern in der Luft und auf summende Geräusche. Geworfene Schrauben, die Sie in schier unendlicher Zahl besitzen, machen Anomalien sichtbar und setzen sie kurzzeitig außer Kraft.

Minimap
Freunde sind dort als grüne, neutrale Personen als gelbe und Feinde als rote Punkte eingezeichnet. Sie sehen sich als weißer Punkt in der Mitte. Die Zahl unten rechts gibt Ihnen Auskunft darüber, wie viele lebendige Stalker (auch Zombies) sich in Ihrer unmittelbaren Umgebung aufhalten. Der gelbe Pfeil gibt Ihnen die Richtung an, in der sich das Ziel Ihres aktuellen Auftrages befindet.

Fernglas
Nutzen Sie in unübersichtlichen Gebieten Ihr Fernglas. Das geht natürlich besonders gut von erhöhten Positionen. Das Fernglas bietet Ihnen den Vorteil, dass alle Lebewesen eingezeichnet und mit der Farbe ihrer Gesinnung gekennzeichnet werden. Dadurch sehen Sie vielleicht auch Feinde, die sonst zu versteckt gewesen wären, um sie zu erkennen.

Nachtsichtgerät
In besseren Anzügen ist ein Nachtsichtgerät integriert (standardmäßig Taste „N"). Die Qualität der Sicht ist von der Güte des Anzugs abhängig.

Die dritte Person
S.T.A.L.K.E.R. bietet Ihnen die Möglichkeit, die Kameraeinstellung zu ändern. Dafür nehmen Sie zuerst in der Datei „user.ltx" folgende Einträge vor:

```
bind cam_1 kF1
bind cam_2 kF2
bind cam_3 kF3
```

Speichern Sie die Datei, dann können Sie im Spiel fortan mithilfe der Tasten „F1", „F2" und „F3" durch die verschiedenen Ansichten schalten. Die Datei finden Sie nicht im Spielverzeichnis sondern unter „C:\Dokumente und Einstellungen\All Users\Dokumente\STALKER-SHOC".

Geld wie Heu
Kaufen Sie beim Händler nach Herzenslust ein. Geldprobleme treten im Spiel nicht auf, da Sie haufenweise Beute machen.

Gewichtsbegrenzung
Sie können maximal 60 Kilogramm tragen. Haben Sie mehr im Inventar, sind Sie unfähig, sich zu bewegen. Artefakte sind mit je 500 Gramm recht schwer. Verkaufen Sie Sachen, die Sie nicht mehr brauchen oder legen Sie sie in Kisten. Verstecke, die auf Ihrer Karte eingetragen sind, bieten sich dafür besonders an, da Sie die leichter wiederfinden.

Extended-Beilage Zonenatlas
Damit Sie den Überblick behalten, welche Gegenstände Sie wo eingelagert haben, finden Sie in unserer Extra-Beilage für jede Zone eine sogenannte Versteckliste. Neben der passenden Zonenkarte, auf der die Verstecke eingezeichnet sind, ist dort ein Notizzettel, auf dem Sie Ihre Eintragungen vornehmen können.

Inventar-Gefahr
Wenn Sie das Inventar öffnen oder den PDA aufrufen, pausiert das Spiel nicht. Das heißt, Sie sind für Gegner immer noch angreifbar und können auch sterben. Ziehen Sie sich zu Recherchen in sichere Umgebungen zurück.

Hunger
Lassen Sie Ihre Spielfigur nicht am Hungertuch nagen – das führt im ungünstigsten Fall zum Tod durch Verhungern. Führen Sie deshalb immer ein Stück Brot, Wurst oder Konservennahrung mit sich herum – falls der kleine Hunger kommt.

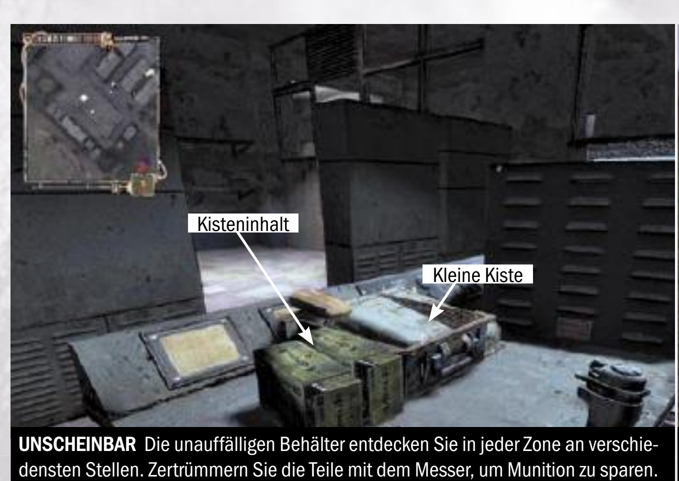
Samariter
Stalkern, die verletzt am Boden liegen, können Sie helfen (sofern die Ihnen nicht feindlich gesinnt sind). Sprechen Sie einen Verletzten an und geben Sie ihm ein Medikit.

Wodka
Das russische Grundnahrungsmittel hilft akut gegen radioaktive Verstrahlung. Trinken Sie aber nicht zu viel davon, sonst fällt Ihnen das Gehen schwer. Auch nach „nur" einer Flasche wankt Ihre Spielfigur. Trinken Sie keinen Alkohol, wenn Gefechte bevorstehen, das erschwert das Zielen. Nehmen Sie in solchen Fällen lieber richtige Medikamente gegen Radioaktivität.

Umgebung nutzen
Profitieren Sie von Anomalien, indem Sie zum Beispiel Gegner hineinlocken, nutzen Sie die simulierte Physik zu Ihrem Vorteil oder stehlen Sie sich bei Nacht ungesehen in Häuser. **S.T.A.L.K.E.R.** bietet viele Möglichkeiten für sinnvolle Interaktion mit der Spielwelt. Machen Sie ausgiebig Gebrauch davon – an vielen Stellen tun Sie sich dadurch leichter.

Fundstücke

Geheimnisse
In der gesamten Welt sind Geheimnisse verborgen – die werden auf Ihrer Karte eingezeichnet, wenn Sie im PDA eines toten Stalkers, den Sie durchsuchen, einen entsprechenden Eintrag gefunden haben. Eingetragene Geheimverstecke bescheren Ihnen mal mehr, mal weniger tolle Gegenstände. Aber immer sind sie kostenlos – also greifen Sie zu! Stoßen Sie auf Verstecke, die



UNSCHEINBAR Die unauffälligen Behälter entdecken Sie in jeder Zone an verschiedensten Stellen. Zertrümmern Sie die Teile mit dem Messer, um Munition zu sparen.



ABFLUG Gegnerische Waffen fliegen im Kampf oft durch die Luft und sind dann im Gras schwer zu erkennen. Per gedrückter F-Taste findet man die Waffen wieder.



UMSTÄNDLICH Der genaue Verstrahlungsgrad lässt sich nur in der Inventaransicht ablesen (gelber Balken). Vergessen Sie die regelmäßige Überprüfung nicht!



SKRUPELLOS Benötigen Sie einen Quest-NPC nicht mehr, können Sie ihn ausschalten, um ihn anschließend zu plündern. Doch solche Taten schaden Ihrem Ruf.

nicht in Ihrem PDA eingetragen sind, finden Sie dort auch nichts. Eingetragene Depots können Sie gut als Lager nutzen, da Sie sie durch die Markierung auf Ihrer Karte immer leicht wiederfinden.

Kisten (blau, groß)

In den großen Metallkisten, die nicht verschlossen sind, ist oft nichts als heiße Luft. Kommen Sie später noch mal an ihnen vorbei, kann aber durchaus etwas drinliegen, da andere Stalker sie aktiv als Vorratslager benutzen.

Kisten (hellblau, klein)

Es gibt auch kleine blaue Kisten, die Sie zerstören müssen, möchten Sie an den Inhalt gelangen. Diese Einweg-Behälter sind oft ergiebig.

Kisten (Holz)

Nur in wenigen Holzkisten liegen Gegenstände. Sie können diese Kisten zerstören – aber auch als Kletterhilfe und kurzzeitige Deckung nutzen.

Quests

Quest-Aktivierung im PDA

Doppelklicken Sie auf einen Quest-Eintrag in Ihrem PDA, um die Aufgabe zu aktivieren (erkennbar an der roten Markierung). Danach erscheint das aktive Ziel in Form eines Pfeils auf der Minimap. Achten Sie darauf, dass Nebenquests oft zeitkritisch sind. Die verbleibende Zeit lesen Sie in dem PDA-Eintrag ab.

Fehlgeschlagene Quests

Viele Nebenquests lassen sich nach einiger Zeit wiederholen. Darum ist es nicht schlimm, wenn mal eine davon fehlschlägt. Extra-Tipp: Lesen Sie sich Questziele durch, nehmen aber den Auftrag nicht an. Sobald Sie das Questobjekt gefunden haben, kehren Sie zum Questgeber zurück, nehmen nun die Quest an und können sie sofort erfüllen.

Kämpfe

Messerstecher

Munition ist manchmal rar. Ein Messer haben Sie immer dabei (standardmäßig Ziffertaste „1“). Schleichen oder sprinten Sie nahe an einen Gegner heran und stechen Sie zu. Selbst stärker gepanzerte Kontrahenten zwingen auf diese Weise blitzschnell in die Knie.

Dynamisches Fadenkreuz

Das dynamische Fadenkreuz ist von Haus aus aktiviert. Es zeigt Ihnen an, wie groß Ihre Zielsicherheit ist. Je enger es ist, umso genauer treffen Sie. Falls Sie damit Probleme haben, schalten Sie es in den Optionen ab.

Verbände

Bandagen (die Taste„+“) heilen nur bedingt, stoppen in erster Linie Blutungen. Vorsicht: Sobald das Blutungszeichen gelb ist, reicht es meistens nicht mehr, nur einen Wundverband anzulegen, um den Verlust des Lebenssaftes zu stoppen. In so einem Fall nutzen Sie zuerst ein Medikit und danach einen Wundverband.

Waffenverschleiß

Benutzen Sie eine Waffe intensiv, weist sie nach einiger Zeit Abnutzungserscheinungen auf. Das Resultat: Ladehemmung. Da sich Waffen nicht reparieren lassen, ist es ratsam, mindestens eine Zweitwaffe im Gepäck zu führen.

Munitionsselektion

Munition wiegt viel. Nehmen Sie deshalb nur die Patronen mit, die Sie wirklich verwenden können.

Kopfsache

Kopfschüsse sind effektiv, verursachen den größten Schaden. Auf diese Art schalten Sie Ihren Widersacher schon mit ein oder zwei gut gezielten Treffern aus.

Wundheilung

Die voreingestellte Tastenbelegung für Medipacks und Verbände (Tasten „ü“ und „+“) ist recht ungünstig und im Eifer des Gefechts zu langsam zu erreichen. Passen Sie besser die Tastenbelegung an Ihre gewohnte Spielweise an.



LAGERLEBEN Halten Sie nach solchen Camps in der Wildnis Ausschau. Hier treffen Sie meist Einzelgänger, mit denen Sie handeln oder kämpfen können.



APOTHEKE DE LUXE Heben Sie sich die Armee-Medikits unbedingt für spätere Kämpfe auf – die blauen Packungen kurieren gleichzeitig Wunden und Blutungen.



KRABBELTISCH Im herrenlosen Lagerraum beim Gefängnis des Dunklen Tals finden Sie zwei Anzüge nebst weiterer Ausrüstung.



VERSTRAHLTER SCHATZ Achten Sie auf die Nische im Sarkophag des Kraftwerks. Die Leiter dort führt Sie zur Kiste mit dem Exoskelett-Anzug.

Anzüge

Mit der Mode gehen

Versuchen Sie immer, die besten Anzüge zu ergattern. Besonders im weiteren Spielverlauf ist ein guter Schutz vor Strahlung unerlässlich. Ihre Anfängerjacke kann mit einem richtigen Anzug nicht mithalten. Tauschen Sie sie deswegen beizeiten gegen eine vernünfige Kluft aus. Dann können Sie auch mal durch kleinere Anomalien schlüpfen, ohne Schaden zu nehmen.

Lederjacke

Die Kutte tragen Sie schon zu Beginn des Spiels – sie bietet nur minimalen Schutz. Aber immer noch besser, als im Evaskostüm rumzulaufen ...

Anomale Haut

Um diese Jacke zu bekommen, benötigen Sie in Kordon den Versteckeintrag „Gasrohr" im PDA. Das gesuchte Stück befindet sich westlich des Bahndamms.

Söldneranzug (ohne Abbildung)

In der gepatchten Version 1.0001 finden Sie das Teil bereits im Startdorf (siehe Zonentipps Kordon auf Seite 11).

Banditenjacke

Wenn Sie das Geheimnis bei der Lok in Kordon entdeckt haben, ist auch diese Jacke in Ihrem Besitz. Sonst können Sie sie aus dem Lagerraum des Gebäudekomplexes unweit des Gefängnisses im Norden des Dunklen Tals mitnehmen.

Panzerjacke

Hierbei handelt es sich um Nimbles „vollendeten Anzug". Er liegt im Osten von Kordon (siehe Karte Kordon im Zonenatlas).

Stalker-Anzug

Haben Sie die Dokumente im Agroprom-Forschungsinstitut eingesammelt und abgegeben, bekommen Sie den Anzug als Belohnung. Oder Sie nehmen ihn schon vorher aus Streloks Versteck mit.

Ghost-Anzug

Dieser Anzug heilt langsam Ihre Wunden. Sie finden ihn bei Ghosts Leiche.

Ökologen-SSP-99

Wenn Sacharow Sie zum Messungsort schickt, gibt er Ihnen den Anzug.

Ökologen-SSP-99M

Sie bekommen ihn von Sacharow, wenn Sie ihm den Ghost-Anzug bringen.

SEVA-Anzug

Sie finden diesen erstklassigen Anzug in einem Versteck („Safe im Haus") im Wildgebiet. Die Türen des Hauses, in dem sich der Safe befindet, sind verschlossen. Steigen Sie durchs Dach ein. Käuflich können Sie den Anzug bei Sacharow erwerben. Vorbedingung: Sie haben die X-16-Quest erfüllt.

Wächter-PSZ-9d

Dieses Prachtstück ergattern Sie im Norden des Dunklen Tals: beim Gefängnis im Lagerraum.

Exoskelett

Die dicke Panzerung finden Sie in einer verstrahlten Kammer im Sarkophag des Atomkraftwerks. Die Rüstung ist nützlich, wenn Sie sich später im Geheimlabor des Kraftwerks dafür entscheiden, nicht dem Kollektivbewusstsein beizutreten. Danach steht Ihnen ein knallharter Levelabschnitt bevor, bei dem das Exoskelett Sie schützt.

Heilender Beryll

Im hinteren Eingangsbereich der Fabrik in Jantar stauben Sie das Teil bei der Leiche eines Stalkers ab.

Freiheits-Sturm- und -Wachanzug

Diese beiden Rüstungen erhalten Sie im Armeelager, wenn Sie sich mit den Freiheitskämpfern gutstellen. Händler Geizhals hat die Klamotten im Angebot, wenn Sie Quests für die Freiheit erfüllen. (dk/sw)

Das trägt man in der Zone

Hier und auf der folgenden Seite finden Sie eine Übersicht über einen Gutteil der Anzüge, die Sie im Spiel finden und tragen können.








Panzerjacke
Verbrennung
Elektroschock
Aufprall
Reißen
Verätzung
Explosion
Panzerkappe


Heilender Beryll
Verbrennung
Elektroschock
Aufprall
Reißen
Verätzung
Explosion
Panzerkappe
Strahlung


SSP 99M
Verbrennung
Elektroschock
Aufprall
Reißen
Verätzung
Explosion
Panzerkappe
Strahlung


Panzerung (Exoskelett)
Verbrennung
Elektroschock
Verätzung
Panzerkappe
Aufprall
Reißen
Strahlung
Explosion


Wächteranzug
Verbrennung
Elektroschock
Verätzung
Panzerkappe
Aufprall
Reißen
Strahlung
Explosion


Freiheits-Sturmanzug
Verbrennung
Elektroschock
Verätzung
Panzerkappe
Aufprall
Reißen
Explosion
Strahlung


Freiheits-Wachanzug
Verbrennung
Elektroschock
Verätzung
Panzerkappe
Aufprall
Reißen
Explosion
Strahlung


SSP 99
Verbrennung
Elektroschock
Verätzung
Panzerkappe
Aufprall
Reißen
Strahlung
Explosion


Monolith-Anzug
Verbrennung
Elektroschock
Verätzung
Panzerkappe
Aufprall
Reißen
Explosion
Strahlung


Ghost-Anzug
Verbrennung
Elektroschock
Aufprall
Reißen
Strahlung
Verätzung
Explosion
Panzerkappe


Anomale Haut
Verbrennung
Elektroschock
Aufprall
Reißen
Verätzung
Explosion
Panzerkappe


SEVA-Anzug
Verbrennung
Elektroschock
Aufprall
Reißen
Verätzung
Explosion
Panzerkappe
Strahlung

S

Bestiarium

Große und kleine, dicke und dünne, mehr und weniger verstrahlte – in S.T.A.L.K.E.R. treffen Sie auf unterschiedlichste Kreaturen.

Schattenhund

Charakteristika/Angriff/Abwehr

Sind Hunde allein unterwegs, reagieren sie scheu und laufen meist davon. Machen Sie sich ihre Ängstlichkeit zunutze: Achten Sie auf Tiere, die ohne Ihr Zutun auf der Flucht sind. Sie können davon ausgehen, dass Gefahr – zum Beispiel eine Anomalie – in Verzug ist. Hunde leben im Rudel und greifen am liebsten gemeinsam an – so sind sie am gefährlichsten. Strecken Sie sie mit dem Messer nieder oder locken Sie die Viecher in eine Anomalie. Sie können die Vierbeiner auch kurzzeitig vertreiben, wenn Sie mit Ihrer Pistole in die Luft schießen.

Blutsauger

Charakteristika/Angriff/Abwehr

Auf der Suche nach einem Opfer streifen diese Mutanten durch die Zone. Haben die Blutsauger eines entdeckt, machen sie sich unsichtbar, um mit wenigen großen Schritten blitzschnell bei der Beute zu sein. Mit ihren gewaltigen Klauen reißen sie große Wunden. Hat sich ein Blutsauger unsichtbar gemacht, wird er erst durch einen Treffer wieder sichtbar. Lassen Sie ihn nicht an sich herankommen. Feuern Sie ohne Unterbrechung, um ihn umzuhauen, bevor er Sie erreichen kann. So ist er keine Gefahr, da er von Weitem keinen Schaden anrichten kann. In der Dunkelheit erkennen Sie unsichtbare Blutsauger an den weiß leuchtenden Augen. Schnellfeuerwaffe oder Schrotflinte sind geeignete Mittel gegen die Monster.

Stalker

Charakteristika/Angriff/Abwehr

Nicht nur einmal im Spiel setzen Sie sich gegen andere Stalker zur Wehr. Ihre Widersacher sind alles andere als dumm: Sie suchen stets Deckung und laufen vor geworfenen Granaten davon. Denken Sie also immer voraus. Ihre Gegner verteidigen sich mit den gleichen Mitteln wie Sie. Ein gezielter Kopftreffer ist die wirkungsvollste Methode, unerwünschte Zonengenossen loszuwerden. Passen Sie gut auf, schließlich sind Sie auch nur ein Stalker. Bietet sich die Möglichkeit, können Sie auch in den Nahkampf übergehen. Ihr Messer ist dafür außerordentlich gut geeignet.

Ratte

Charakteristika/Angriff/Abwehr

Ratten sind eine echte Plage. Sie treten in Massen auf und sind zudem überaus angriffslustig. Da die Nagetiere sehr schnell und klein sind, ist es schwer, sie zu treffen. Ein gezielter Schuss genügt aber, um sie ruhig zu stellen.

Pseudohund

Charakteristika/Angriff/Abwehr

Pseudohunde sind beileibe keine Schoßtiere, sie stammen vom Wolf ab und leben in kleinen Rudeln. Sie sind äußerst ungestüm und zerfleischen alles, was ihnen zwischen die scharfen Zähne gerät. Aufgrund ihrer Wildheit sollten Sie um Gruppen unbedingt einen Bogen machen. Halten Sie auch von einzelnen Tieren Abstand. Während Sie sich zügig zurückziehen, versuchen Sie mit Ihrer Schusswaffe, den Kopf der Bestie zu treffen.

Pseudoriese

Charakteristika/Angriff/Abwehr

Seine enorme Stärke macht dieses Geschöpf so gefährlich. Trotz seiner Masse ist es sehr schnell. Halten Sie sich von ihm fern, um nicht von seinem kräftigen Fußtritt getroffen zu werden. Zudem hat der Pseudoriese einen Stampfangriff drauf, der auch im unmittelbaren Umkreis noch Wirkung zeigt. Aufgrund seines zügigen Lauftempos sind Granaten nicht sinnvoll. Feuern Sie stattdessen aus allen Rohren, bevor er Sie erwischt.

Zombiestalker

Charakteristika/Angriff/Abwehr

Die untoten Stalker reagieren sehr langsam, gehen schießend auf Sie zu, sind aber auch in der Lage, Deckung zu suchen. Nutzen Sie deren langsame Reaktion, um sich anzuschleichen oder einen Kopftreffer zu landen. Noch simpler: Verwenden Sie Granaten – Zombies rennen nicht davon.

Schnork

Charakteristika/Angriff/Abwehr

Diese Kreaturen waren wohl ursprünglich mal menschlich. Durch die radioaktive



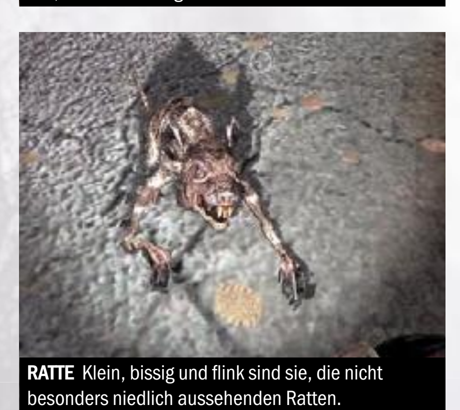
SCHATTENHUND Die Viecher sind dumm und ängstlich, im Rudel aber gefährlich.



BLUTSAUGER Halten Sie Abstand und schauen Sie genau hin: Der Typ kann sich unsichtbar machen.



STALKER Ihre Kollegen sind nicht dumm! Nutzen Sie Deckung oder setzen Sie die Schrotflinte ein.



RATTE Klein, bissig und flink sind sie, die nicht besonders niedlich aussehenden Ratten.



PSEUDOHUND Mit diesen Biestern ist nicht zu spaßen. Sie stammen vom Wolf ab.

PSEUDORIESE Den gewaltigen Fleischberg bekämpfen Sie am besten aus der Ferne.


ZOMBIESTALKER Diese Typen sind quasi die Zeitlupenversion der normalen Stalker – zu erkennen am hinkenden Gang.


SCHNORK Die Biester sehen nicht nur ungesund aus, sie sind es auch – für Sie. Wahren Sie Distanz, wenn Sie den Löffel noch nicht abgeben wollen.

Strahlung und das Leben in der Wildnis haben sie sich zu dem entwickelt, was sie jetzt sind. Sie besitzen eine enorme Sprungkraft, sind aggressiv und außergewöhnlich beweglich. Sie folgen Ihnen blindwütig. Am sichersten ist es, ihnen aus der Entfernung beizukommen. Durch ihre blitzschnellen Bewegungen ist es schwer, effektive Treffer zu landen. Versuchen Sie, die Bestie im Sprung von vorn zu erwischen.

Wildschwein

Charakteristika/Angriff/Abwehr

Gefährlich sind Wildschweine, weil sie in Rotten leben. Sie sind ungestüm und stark wie Stiere. So können Sie auch mit ihnen verfahren: Lassen Sie den Keiler auf Sie zurennen, springen Sie im letzten Moment zur Seite und beharken Sie das Wildschwein weiter, während es an Ihnen vorbeistürmt. Im optimalen Fall platzieren Sie genau eine Kugel zwischen die Augen des Tieres.

Poltergeist

Charakteristika/Angriff/Abwehr

Er ist – wie sollte es auch anders sein – durchsichtig, aber nicht unsichtbar. Der Poltergeist sieht aus wie eine umherfliegende Blitzanomalie, die Fässer und Kisten auf Sie schmettert. Feuern Sie auf ihn, um ihn loszuwerden, oder ignorieren Sie ihn einfach.

Telepath

Charakteristika/Angriff/Abwehr

Der Telepath hat die mächtige Fähigkeit, Gedanken zu beeinflussen. Schon von Weitem spürt Ihre Figur sein Wirken durch Schwindelgefühle. Steht man in direkter Bahn zu ihm, ist es ihm möglich, Sie per Gedankenkraft zurückzustoßen. Um diesen Gegner zu besiegen, werfen Sie Granaten oder laufen schnell an ihn heran und feuern dann. Direkten körperlichen Schaden kann er Ihnen nämlich nicht zufügen.

Fleisch

Charakteristika/Angriff/Abwehr

Die mutierten Schweine, die in kleinen Gruppen leben, sind recht dumm und eigentlich friedlich. Sie greifen nur an, wenn man ihnen zu nah kommt, geben eine Attacke aber schnell wieder auf. Da sie Sie nicht verfolgen, ist eine Flucht immer möglich. Ein einzelner Mutant greift nicht an – er läuft davon. Aufgrund ihrer Masse können sie Ihnen aber durchaus schmerzhafte Verletzungen zufügen. Benutzen Sie am besten Ihre Schrotflinte, denn eine Pistolenkugel dringt kaum durch die gewaltige Fettschicht dieser Monster. (dk)


WILDSCHWEINE Die mutierten Schweinderl verursachen mit ihren Hauern mächtig Schaden. Passen Sie also auf und erledigen Sie die Biester rasch.


POLTERGEIST Während Sie elegant den Fässern ausweichen, die er auf Sie schleudert, hauen Sie entweder ab oder feuern zurück.


TELEPATH Die in der Zone herrschende Radioaktivität hat ihm sein wunderbares Aussehen geschenkt – und eine Fähigkeit, die Ihren Geist beeinflussen kann.

FLEISCH Was riecht übel, ist aufgedunsen, dumm und hat ein bis drei Augen? Das sind mutierte Schweine – für den größeren Hunger zwischendurch.

Die Waffen müssen Sie haben!

Die Welt von S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl ist knüppelhart. Die Devise lautet: Sofort schießen, nicht erst fragen! Mit welchen Waffen Sie eine Chance haben, das Ganze zu überleben? Das verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Das Messer

Für Gordon „**Half-Life**" Freeman die Brechstange, dem Gezeichneten das Messer! Vergessen Sie niemals, Ihr Allround-Wunderwerk einzusetzen. Sie haben es ständig dabei und Ladehemmung kennt es nicht. Ob zu Beginn auf fröhlicher Eberhatz in Kordon oder im weiteren Spielverlauf, wenn die Maschinenpistole mal wieder leer ist – Ihr scharfer Freund lässt Sie nie im Stich. Selbst stärkere Feinde wie Schnorks oder Blutsauger sind mit einem oder zwei gezielten Stichen Schnee von gestern. Schleichen Sie sich von hinten an Ihre menschlichen Kontrahenten heran, um auch diese mit einem Hieb ins Nirwana zu befördern.

Fort-15

Das weiterentwickelte Modell der Fort-15-Pistole finden Sie beim Offizier unter dem Bahndamm in der Zone Kordon. Schalten Sie dort alle Kontrahenten aus, um an den Prototyp zu gelangen. Der Aufwand ist hoch, doch gerade zu Spielbeginn greifen Sie oft auf die regulären Handfeuerwaffen zurück. Die Fort-15 ist etwas präziser, durchschlagskräftiger und besitzt ein größeres Magazin als die PMM-Pistole.

Viper 5 - 9x18

Die deutsche Viper 5 (im Original HK MP5) sollte in keinem Inventar fehlen. Das Teil hat vier Schussmodi, wenig Rückstoß, feuert schnell und trifft exakt. Mit der umgebauten Viper 5 ist es möglich, den weit verbreiteten Munitionstyp 9x18 zu verwenden. Greifen Sie die Maschinenpistole in der Zone Müllhalde ab. Nordwestlich vom Bahnhof, wo sich stets (allerorten!) einige Banditen aufhalten, befindet sich ein Tunnel mit diversen Sprungbrett-Anomalien. Arbeiten Sie sich behutsam an das hintere Ende des Tunnels vor. Werfen Sie dabei immer eine Schraube ein Stück weit nach vorn, um die fiesen Sprungbrettfallen aufzudecken. Ein Zickzackweg führt Sie zu Ihrem Ziel – zu einem Toten, der links in der Ecke liegt und die Waffe im Gepäck hat.

Big Ben

Diese durchschlagskräftige Handfeuerwaffe findet man im Tunnel mit den vielen Feuer-anomalien im Wildgebiet. Sie steckt in einem Metallkoffer im ersten Container rechts. Sie verwenden für die Pistole 9x39 mm panzerbrechende Munition. Setzen Sie die Big Ben als Zweitwaffe in Kombination mit der Vintar ein. Da Sie beide Waffen mit dem gleichen Munitionstyp ausstatten, brauchen Sie nur eine Patronensorte.

Streloks Akm 74/2

Sie finden die verbesserte Akm in Streloks Versteck. Klettern Sie die Leiter rauf in seinen Unterschlupf, das Gewehr liegt auf dem Regal rechts hinter dem Tisch.

TRs 301 Scharfschützengewehr

Im Nordwesten, am äußeren Rand der Zone Armeelager, finden Sie dieses Scharfschützengewehr in einem Schraubstock im kleinen Söldnerlager. Der Unterschlupf ist nicht optimal bewacht – drei oder vier Gegner und Sie dürfen das gute Stück Ihr Eigen nennen. Der Rückstoß ist im Gegensatz zur herkömmlichen Version verringert – dadurch ist die TRs 301 als Nah- und Fernkampfwaffe interessant.

Ausgewogenes IL 86

Die IL 86 trägt der Stalker mit dem schönen Namen Vogelscheuche mit sich herum. Er hält sich im Zentrum der Zone Armeelager auf (in der Karte eingezeichnet). Unterdrücken Sie etwaige Skrupel! Haben Sie in der Bar die Quest „Den Verräter töten" angenommen, wissen Sie bereits, dass Vogelscheuche eben diese Ratte ist. Zücken Sie Ihre Waffe und erledigen Sie den Gauner. Aufgepasst, die anderen Stalker in der Umgebung sehen es gar nicht gern, wenn einer von ihnen ermordet wird. Resultat: Die Stalker sind Ihnen ab sofort feindlich gesinnt und greifen an. Warten Sie den Zeitpunkt ab, wo alle Gegner versammelt sind und suchen Sie vor dem Angriff Deckung.

Combat Chaser 13

Bei der Combat Chaser 13 handelt es sich um eine normale Variante mit eingebautem



MESSER Ihr Schnitzinstrument eignet sich bestens für Nahkampfattacken. NPC Wolf gibt es Ihnen.



FORT-15 Genauigkeit 4/24*, Handhabung 24/24, Schaden 2/24, Feuerrate 4/24. * Maximal erreichbarer Wert



VIPER 5 - 9X18 Genauigkeit 3/24, Handhabung 22/24, Schaden 1/24, Feuerrate 21/24.



BIG BEN Genauigkeit 0/24, Handhabung 13/24, Schaden 12/24, Feuerrate 3/24.



STRELOKS AKM74/2 Genauigkeit 13/24, Handhabung 11/24, Schaden 3/24, Feuerrate 23/24.



TRS 301 (SCHARFSCH.) Genauigkeit 11/24, Handhabung 14/24, Schaden 5/24, Feuerrate 4/24.


GAUSSKANONE Sie finden sie bei einigen Gegnern in Prypjat und im Sarkophag. Genauigkeit 21/24, Handhabung 13/24, Schaden 24/24, Feuerrate 0/24.


GP 37 Die Standardwaffe der Freiheitsfraktion – mit beeindruckenden Werten: Genauigkeit 13/24, Handhabung 17/24, Schaden 7/24, Feuerrate 23/24.

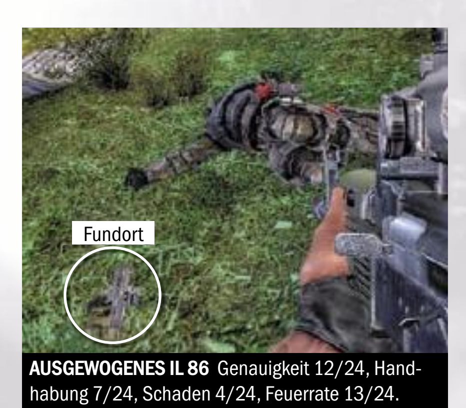
Artefakt. Pater Diodor ist im Besitz der Waffe und einer aus der neutralen Stalkergruppe rund um Vogelscheuche. Da Sie mit der Erledigung des Verräters sowieso alle gegen sich aufgehetzt haben, schnappen Sie sich auch noch dieses Teil. Für den Nahkampf und speziell in den unterirdischen Laboren ist die automatische Schrotflinte hervorragend geeignet.

Scharfschützen-SGI
Drei Stalker bewachen den Eingang des Lagers der Freiheitsfraktion in der Zone Armeelager. Die zwei Herren links und rechts in Grün besitzen jeweils ein SGI-Gewehr mit Scharfschützenmodifikation. Wenn Sie kein Problem damit haben, sich mit der Freiheit anzulegen oder falls Sie ohnehin mit der Wächterfraktion sympathisieren, erledigen Sie kurzerhand die Wachen wie der AC Milan neulich den FC Bayern und schnappen sich das SGI-Gewehr.

RPG-7u
Nehmen Sie den Raketenwerfer nur mit, wenn Sie noch genügend tragen können, denn er ist mit 7 Kilogramm sehr schwer. Auch die Munition für die Panzerfaust ist extrem spärlich in der Zone verteilt. Sie finden den RPG-7u im Dunklen Tal im Gebäude mit dem unterirdischen Forschungslabor X-18. Nachdem Sie die Dokumente beschafft haben, gehen Sie in den zweiten Stock. Dort liegt ein toter Söldner mit dem Raketenwerfer. Auch im Wildgebiet bei der Flugzeugabsturzstelle trägt ein Söldner einen bei sich. Im späteren Spielverlauf (im Roten Wald und in Prypjat) verwenden auch einige Gegner das höllische Gerät.

Bulldog 6 Granatwerfer
Im Westen in der Zone Armeelager, im Dorf das von Blutsaugern verseucht ist, stehen zahlreiche verlassene Häuser. Der Bulldog 6 Granatwerfer lagert im Keller eines der Häuser – inklusive Munition. Die Waffe richtet zwar mächtig Schaden an, ist aber umständlich zu handhaben.

Vintar BC
Das präzise Scharfschützengewehr liegt im Lager der Freiheit in einer der Baracken im Gebiet Armeelager, achtlos auf den Boden geworfen. Die Magazine sind mit zehn Patronen klein, aber die Vintar BC hat eine mächtige Durchschlagskraft und hohe Zielsicherheit. Patronen gibt es im Spiel reichlich, da der Munitionstyp der gleiche wie bei vielen Sturmgewehren ist. (dk/fk/sw)



AUSGEWOGENES IL 86 Genauigkeit 12/24, Handhabung 7/24, Schaden 4/24, Feuerrate 13/24.



COMBAT CHASER 13 Genauigkeit 4/24, Handhabung 7/24, Schaden 18/24, Feuerrate 2/24.



SCHARFSCHÜTZEN-SGI Genauigkeit 12/24, Handhabung 5/24, Schaden 6/24, Feuerrate 15/24.



RPG-7U Genauigkeit 0/24, Handhabung 21/24, Schaden 24/24, Feuerrate 7/24.



BULLDOG 6 Genauigkeit 1/24, Handhabung 21/24, Schaden 13/24, Feuerrate 2/24.



VINTAR BC Genauigkeit 17/24, Handhabung 17/24, Schaden 11/24, Feuerrate 11/24.

S

Kordon

Am Rand der militärisch abgeriegelten Zone liegt Kordon, wo verwirrte Anfänger lernen, sich im Gebiet um das stark verstrahlte Kraftwerk zurechtzufinden.

Der Startpunkt Ihres Abenteuers liegt im Südwesten der Zone – in einem Dorf, wo einige Stalker Unterschlupf gefunden haben. Dort wartet Sidorowitsch auf Ihre Berichte. Außerdem ist es ein guter Platz, um neue Aufträge zu beschaffen.

Das Militär ist stets präsent. Die Soldaten haben sich in einer Basis im Süden verschanzt und bewachen auch den Weg, der in die verstrahlte Zone führt.

Weiter nördlich liegt rechts ein verfallenes Gehöft, das zu Beginn feindlich gesinnte Banditen besetzt halten.

Die Widersacher im Startgebiet sind nicht allzu stark, verglichen mit späteren Zonen. Da Sie jedoch zunächst ohne vernünftige Ausrüstung unterwegs sind, stellen selbst leichtere Gegner wie Hunde oder Wildschweine eine Herausforderung dar. Sie stoßen vor allem in der Mitte der Zone und im nördlichen Wald auf zahlreiche Schattenhunde.

In der alten Viehzucht laufen Fleischmutanten herum. Wildschweine und ein fieser Pseudohund zählen in dieser Zone zu den bissigsten Gegnern. Und jede Menge Banditen gesellen sich dazu ... (dk/fk/sw)

Militärbasis im Süden

Nehmen Sie sich vor den Typen, die hier agieren, in Acht! Die schießen, bevor sie Fragen stellen – und sind in der Überzahl.

Militärdokumente stehlen und Energie tanken

1. Stürmen Sie nicht mit brachialer Gewalt durch den Vordereingang, sondern schleichen Sie sich links der Basis am Minenfeld vorbei. Der beste Zeitpunkt ist 23 Uhr – dann ist das Lager unzureichend bewacht. Sie klettern über den umgestürzten Baum und laufen ans hintere Ende der Basis. Steigen Sie auf die Betonblöcke und hüpfen Sie über die Mauer. Die Dokumente finden Sie in einem der zwei Gebäude.

2. Wenn Sie die Basis ausheben, sacken Sie reichlich Lebensmittel und Energiedrinks ein, jedoch nur wenig Munition.



Klettern Sie über den liegenden Baum.



SCHIESSBUDE Feuern Sie auf das Artefakt, das auf dem Lokdach liegt.

Erste Artefakte

In der Startzone sind nur wenige Artefakte versteckt. Wie Sie trotzdem nicht leer ausgehen, lesen Sie hier.

Auf der Lok

Nutzen Sie die Spielphysik, um das Teil herunterzuschießen.

In der Schutthalde

Ein Artefakt liegt im hinteren Teil der stark verstrahlten Halde im Westen. Sprinten Sie – von der Halde aus gesehen im Süden – durch das Loch im Zaun.

Beim Wildschweinbau

Bei der Erledigung der Wildschweinquest können Sie gleich ein Artefakt namens Qualle einsacken, das in einer Kiste am Baumstamm verborgen ist.

Im Versteck der alten Mühle

Klettern Sie das Dach hinauf und durchsuchen das Versteck des Schützen.

Der erste Auftrag

Die Banditen halten Nimble in ihrem Lager gefangen. Lösen Sie diese Quest solo oder mit Hilfe von Wolfs Schergen.

Informationsbeschaffung

Nehmen Sie die Hilfe von Wolfs Spähern an, die Ihnen im folgenden Gefecht beistehen. Der Kampf mit den Banditen stellt schon eine kleine Herausforderung dar. Lassen Sie ruhig Ihre Mitstreiter die Vorarbeit leisten. Wenn es dabei Verluste gibt, kein Problem: So machen Sie später noch zusätzliche Beute, indem Sie Ihre gefallenen Kumpels plündern ... Schleichen Sie sich im Schutz der Wracks und der Gartenmauer an das Lager heran, um näher an die Kontrahenten zu gelangen. Erledigen Sie zuerst den Typen mit der Schrotflinte – der ist am gefährlichsten und wartet in der Scheune. Nachdem Sie die feindlichen Stalker eliminiert haben, treffen Sie sich mit Nimble, um die Quest abzuschließen. Durchkämmen Sie sämtliche Gebäude, da es einige Kisten mit Nahrung und Munition zu finden gibt.



Deckung nutzen

Bahndamm überqueren

Um weiter nach Norden zum Kraftwerk vorzudringen, passieren Sie den Bahndamm. Wählen Sie aus vier Möglichkeiten.

[1] Anormal

Die gefährlichste der vier Varianten ist der Weg durch eine Anomalie. Östlich der Hauptstraße – ziemlich genau zwischen der alten Mühle und der Viehzucht – befindet sich ein Tunnel, der unter dem Bahndamm hindurchführt. Dort lauert eine wandernde Blitz-Anomalie, die jedoch immer eine Lücke lässt. Beobachten Sie die Zeitabstände, um festzustellen, wann der Weg frei ist. Geschicktes Timing ist gefragt, um unbeschadet auf die andere Seite zu huschen.

[2] Rabiat

Um die nötige Ausrüstung zu haben, erfüllen Sie zunächst einige Nebenquests. Dann laufen Sie die Hauptstraße Richtung Norden entlang. Beim Bahndamm angelangt, wartet bereits ein Militärkommando. Sie verweigern die Zahlung des geforderten Schmiergeldes und schießen die Wegelagerer kurzerhand nieder. Diese Variante verspricht den höchsten Gewinn, da Sie die Verblichenen und das kleine Lager plündern können.

[3] Diplomatisch

Führen Sie ein Gespräch mit Major Kusnetsow – der lässt durchaus mit sich reden. Auf diese Weise erfahren Sie, dass er und seine Kameraden bestechlich sind. Wenn Sie 500 Rubel lockermachen, gelangen Sie ohne größere Schwierigkeiten über den Bahndamm. Und sehen Sie es positiv, dass Ihr Geldbeutel nun leichter ist – in **S.T.A.L.K.E.R.** zählt jedes Kilo.

[4] Heimlich

Laufen Sie am Zaun des Dammes entlang nach Osten. Noch vor dem ausgedehnten Anomalienfeld entdecken Sie ein Loch im Zaun, durch das Sie auf die andere Seite schlüpfen. Das ist die einfachste und gleichzeitig schnellste Methode, um den Damm zu überqueren.



AUF DIE HARTE TOUR Falls Sie auf totale Action stehen, lassen Sie einfach am Militärposten Ihre Waffen sprechen.



MUT ZUR LÜCKE Wer keine Umwege scheut, schleicht sich an dieser Stelle unbemerkt über den Bahndamm.



Über den Dächern von Kordon

Schutzanzüge sind bei Stalkern heiß begehrt. Bereits im Startdorf gibt es eine nette Überraschung – allerdings gut versteckt ...

Welche Version darf's denn sein

Spielen Sie die ungepatchte Verkaufsversion, können Sie sich einen Stalker-Anzug besorgen. Im Zuge des ersten Patches haben die Entwickler daraus einen schwächeren Söldner-Anzug gemacht. Welche Version Sie auch nutzen, der Fundort ist identisch: Steigen Sie die Leiter hoch, die an der Wand hinter dem Nichtspielercharakter Wolf lehnt. Oben geht es den Sims entlang und dann aufs Dach. Hüpfen Sie auf das nebenstehende Gebäude. Blicken Sie in der Hocke durchs Gebälk: Sie finden eine Kiste, die Sie zertrümmern – da liegt der Anzug drin.



VORSICHT, BISSIG! Der verbesserte Anzug liegt hinten im Tunnel. Gehen Sie mit gezückter Waffe rein, da dort meist ein Pseudohund lauert.

Eine solide Startausrüstung

Um in den weiteren Zonen zu bestehen, sollten Sie gut gerüstet sein. Besorgen Sie sich folgende Gegenstände!

Jacke wie Hose

Sie entdecken einen besseren Anzug, wenn Sie die Straße, die nach Osten führt, bis zum Ende und in den Tunnel hineingehen. Obacht: In der Unterführung lauert ein Pseudohund. Ist der erledigt, nehmen Sie den Anzug, der in der Ecke liegt. Es ist übrigens derselbe Anzug, der in der Quest „Den vollendeten Anzug finden" die tragende Rolle spielt. Die Klamotte bringt Ihnen einen Bonus von +5 auf Reißer und +18 auf Panzerkappe, verglichen mit Ihrer bisherigen Kutte.

Mit dem Gewehr ist nichts zu schwer

Auf der Straße vor dem Militärstützpunkt im Süden erspähen Sie schon von Weitem eine dreiköpfige Patrouille. Beseitigen Sie das Soldatentrio, um fortan eine Akm 74/2U Ihr Eigen zu nennen!

Müllhalde

Seit dem ersten Reaktorunfall lagern hier Berge von radioaktivem Müll. In dieser trostlosen Landschaft wimmelt es von Artefakten.

Es gibt hier mehrere große Schutt- und Schrottansammlungen, die reichlich radioaktive Strahlung, aber auch eine Vielzahl Artefakte absondern.

Im Süden liegt ein großer Autoschrottplatz, den eine kleine Gruppe Einzelgänger bewacht.

In der Nähe des Sumpfes haben Banditen ein Camp eingerichtet. Zentral auf der Karte gelegen, befindet sich ein Bahnhof, im Norden eine Befestigung der Wächter, nahe davon liegt eine Ruine. Die Straße nach Norden führt zur Bar, der westliche Weg zum Agroprom-Forschungsinstitut. In südliche Richtung geht es nach Kordon.

Gegner

In der aktuellen Verkaufsversion (mit dem ersten Patch) können Sie davon ausgehen, dass Banditenhorden diese Zone bevölkern. Die Burschen überfallen regelmäßig den Schrottplatz und nisten sich im Sumpf ein. Das ist zwar einerseits ziemlich lästig, andererseits versetzt es Sie in die angenehme Lage, sich unbegrenzt neue Ausrüstung zu besorgen. Ferner trifft man in dieser Zone auf Tiere wie Fleischmutanten oder Eber. (dk/fk/sw)

Jurik aus der Patsche helfen

Wenn Sie das Gebiet betreten, konfrontiert das Spiel einen Nichtspielercharakter mit einer brenzligen Situation.

Sie kommen wie gerufen

Hinter ein paar Autos werden Sie Zeuge, wie drei dunkel gekleidete Kerle einen Mann bedrohen. Fackeln Sie nicht lange und schießen Sie die Erpresser nieder. So gewinnt man Freunde! Sie müssen ihm natürlich nicht helfen, doch bedenken Sie: Eine Hand wäscht die andere. Überlebt Jurik, unterstützt er Sie später im Kampf gegen die Banditen, etwa wenn Sie dem Notruf des Nichtspielercharakters Bes Folge leisten.



DECKUNG Pirschen Sie sich an die Banditen an und strecken Sie die Kerle schnell nieder.

Banditenüberfall im Bahnhof

Zeigen Sie, was in Ihnen steckt und kämpfen Sie mit, wenn Ihnen die vorherige Ballerei noch nicht gereicht hat.

Angriff abwehren

Dieser Kampf ist schwieriger als der auf dem Parkplatz. Kommt Serij ums Leben, gilt der Auftrag als fehlgeschlagen. Bauen Sie eine Front mit Ihren Mitstreitern hinter den Eisenbahnwagen auf oder schleichen Sie links am Gebäude vorbei, um den Banditen in den Rücken zu fallen. Bei diesem Gefecht erweisen sich Granaten als recht nützlich. Eine fiese Taktik besteht darin, sich mit einer Schrotflinte direkt am Westeingang zu postieren: Sobald ein Bandit die Nase um die Ecke streckt, drücken Sie in Kopfhöhe ab.

Bahnhofsrazzia

Durchstöbern Sie die Truhen, die im Waggon und dahinter stehen. Am Eingang zum Hangar finden Sie rechts unten in der Vertiefung ein Versteck.



ÜBERSICHT Der Helikopter eignet sich gut, um den Banditen aufzulauern.

Banditenüberfall beim Schrottplatz

Nähern Sie sich dem nahe gelegenen Autoschrottplatz, sind Sie live dabei, wenn Banditen ihn überfallen.

Und Action!

Eilen Sie Bes zu Hilfe. Er berichtet, dass die Banditen versuchen, die Kontrolle über die Müllhalde zu gewinnen. Die Schurken stürmen den Platz von Westen her. Suchen Sie Deckung hinter einem der Wracks und passen Sie auf, dass Bes am Leben bleibt. Am besten verschanzen Sie sich bei dem Helikopter (Screenshot oben). Liegt ein Stalker verwundet am Boden, heilen Sie ihn mit einem Medikit. Die Banditen sind in der Überzahl. Übrigens: Haben Sie Jurik geholfen, kämpft er jetzt an Ihrer Seite. Vergessen Sie hinterher bloß nicht, sich die Belohnung und das fette Lob vom Auftraggeber abzuholen.

Ich geb mir die Kugel

Rechts neben dem Eingang zum Autofriedhof steht ein Pförtnerhäuschen. Durchsuchen Sie die Kisten darin, um sich Munition zu sichern.



GESCHÜTZT Der aufgetürmte Schutthaufen ist der ideale Platz für die Verteidigung des Bahnhofs.



OSTERNEST In der Röhre im hohen Gras befindet sich ein Depot.

Artefakte und Verstecke auf der Halde

Die Müllhalden sind enorm verstrahlt. Wer dort nach Beute suchen will, muss sich entsprechend vorbereiten.

Strahlendes Wetter

Der bequemste Weg, um die Artefakte auf den verseuchten Halden einzusammeln: Warten Sie ab, bis der Strahlenanzug aus Jantar Ihnen gehört. Damit marschieren Sie in aller Ruhe durch die Strahlengebiete. Das Versteck im Rohr liegt ebenfalls in einem verstrahlten Gebiet. Allerdings können Sie dort auch ohne Strahlenanzug hinsprinten, die Beute bergen und sich fix zurückziehen. Eine Pulle Wodka oder Antistrahlungsarznei genügen.



In diesem Rohr ist ein Versteck.

Versteck in der Ruine

Auch wenn die Müllhalde eine der kleinsten Zonen im Spiel ist, gibt es hier haufenweise Verstecke.



KLETTERPARTIE Sie kraxeln auf der Betonplatte hoch und springen in das Loch rein.



BUSCHKRIEG Mit Vorliebe nutzen die Gegner die Vegetation als Deckung.

Das Banditenlager im Westen

Das feindliche Lager jenseits des Schrottplatzes bietet reichlich Ausrüstung und Artefakte als Beute.

Banditenlagerplatz

Sind die Bösewichte nach dem Kampf am Schrottplatz ausgelöscht und geplündert, ziehen Sie nach Westen. In der Regel ist das kleine Lager bei den Betonrohren nun verlassen und lässt sich in aller Ruhe plündern. Sie finden hier vor allem Lebensmittel. Ein Stück weiter westlich ist eine Anomaliekonzentration, die meistens mehrere Artefakte auf einmal für Sie bereithält. Schauen Sie bei späteren Besuchen auf der Müllhalde wieder dort vorbei, um weitere Artefakte zu bergen.



Schleichen Sie im Dunklen an den Banditen vorbei.

Der Zugang zum Agroprom

Im Gebiet rund um den Eisenbahntunnel müssen Sie immer wieder mit Banditenangriffen rechnen.

Los Banditos

Der Zugang zur Zone Agroprom ist meist von Banditengruppen besetzt. Nutzen Sie die Deckung der Büsche und Rohre, um sich entweder an den Schergen vorbeizuschleichen oder um in eine günstige Schusspositionen zu gelangen. Am einfachsten kommen Sie nachts an den Banditen vorbei, wenn Sie ohne Helmbeleuchtung durch die Gegend schleichen. Die Halunken greifen regelmäßig den Bahnhof an. Der entsprechende Auftrag, den Stalkern zu helfen, taucht dabei regelmäßig in Ihrem PDA auf. Sie können das aber getrost ignorieren, sobald Sie Ihre Informationen von Serij erhalten haben. Wenn Sie die Banditen attackieren, erbeuten Sie haufenweise Schrotgewehre, Viper-Maschinenpistolen, Wundverbände, Medikits und Nahrung.

Agroprom

In dieser Zone kommen Sie erstmals Strelok auf die Spur. Sie steigen in den Untergrund hinab und durchsuchen sein Versteck.

Im Süden befindet sich ein rätselhaftes Forschungsinstitut, das Militärs eingenommen haben. Nördlich liegt ein altes Fabrikgelände, westlich davon ein stark verstrahlter See. Die Gebäude sind durch riesige unterirdische Katakomben miteinander verbunden. An der Oberfläche können Sie zahlreiche Artefakte erbeuten. Machen Sie sich darauf gefasst, hier die ersten größeren Scharmützel zu bestreiten. Die Automatikwaffen der Gegner verursachen viel Schaden und sorgen für gefährliche Blutungen. Daher ist es unerlässlich, für diesen Zonenbesuch reichlich Medikits und Wundverbände mitzunehmen.

Widersacher

In den kleinen Wäldern hausen vorwiegend mutierte Wildschweine. Auch Hundemeuten streunen hin und wieder durch die Zone. Militärs bieten den größten Widerstand. In den Katakomben stoßen Sie auf Blutsauger und einen gefährlichen Telepathen. Außerdem treiben sich ein Dutzend Militäreinheiten sowie einige Gauner herum. Sie merken schon, die Luft ist hier bleihaltig. (dk/fk/sw)



DURCH DIE WAND Klettern Sie über die Kisten in den Wandschacht zu Streloks Versteck.

Streloks Versteck

In den Katakomben sind Informationen von Strelok versteckt – und noch mehr. Im Dunkel der Anlage geht es unheimlich zu.

Versteckt

Halten Sie in den Gängen nach einem beschädigten Versorgungsrohr Ausschau. Gleich daneben befindet sich in der Wand ein runder Durchlass. Klettern Sie über die Kisten rein und die Leiter hinauf. Sie haben Streloks Versteck gefunden. Das gesuchte Laufwerk liegt in einer Wandnische hinter der Karte auf der linken Seite.

Alles ausräumen

Wenn Sie das Laufwerk eingesteckt haben, schauen Sie sich entspannt im Versteck um. Es gibt noch mehr einzusacken. Auf der rechten Seite finden Sie in einer Wandvertiefung Waffen, unter anderem Streloks modifiziertes AK-Gewehr. Darunter stehen ein paar Kisten, die mit diversen Ausrüstungsgegenständen gefüllt sind.

Katakomben

Hat der Maulwurf überlebt, führt er Sie zu einem der Eingänge der Katakomben.

Sackgasse

Viele der Ausgänge der Katakomben sind versperrt. Tatsächlich sind nur zwei begehbar: der hinter der Fabrik und der westliche im Institut. Wenn Sie sich durch das Labyrinth kämpfen, erwartet Sie am Ende ein Telepath-Mutant. Zwischen den Psi-Attacken des Burschen haben Sie sehr kurze Zeitfenster – schalten Sie ihn mit kurzen Salven aus der Deckung heraus aus. Wenn alle Gegner beseitigt sind, nehmen Sie sich die Zeit, sämtliche Winkel der Katakomben abzusuchen. Bei den Blitzanomalien finden Sie hin und wieder entsprechende Artefakte.







FINDERLOHN Auch in den Katakomben der Agroprom-Zone stöbern Sie Verstecke auf.

Dokumente aus dem Forschungsinstitut

Ob Sie direkt vorpreschen oder im Verborgenen arbeiten: Alle Kämpfe lassen sich nicht umgehen.

Der beste Weg

Sie müssen das Institutsgelände nicht durch die Katakomben betreten – der Vordereingang oder das Loch hinten in der beschädigten Mauer sind Alternativen. Dringen Sie von Süden ein, haben Sie wahrscheinlich den größten Vorteil. Achten Sie nur darauf, dass die Wachen auf den Türmen Sie nicht erspähen. Rennen Sie zum Carport und von dort geradewegs hinüber und durch das Fenster an der Rückseite des Forschungsgebäudes.

Die beste Zeit ...

... um die Dokumente zu stehlen, ist nachts. Sie sehen Ihre Gegner von Weitem, da sie Helmlampen tragen. Das gilt natürlich auch umgekehrt, also lassen Sie Ihr Licht ausgeschaltet. Die Dokumente befinden sich in der zweiten Etage in einem Koffer, der in einem Schreibtischfach liegt. Sie brauchen sich also nicht den Militärs in den anderen Stockwerken stellen. Haben Sie die Dokumente eingesackt, schickt Ihr Auftraggeber Sie umgehend zurück in die Bar.



Soldat Gontscharenko

In einem Wohnwagen am See haust Gontscharenko. Ein Deserteur, der Ihnen bereitwillig Ratschläge erteilt.

Insider-Informationen

Suchen Sie Gontscharenko auf, bevor Sie in die Katakomben hinuntersteigen: Er gibt Ihnen wertvolle Hinweise. Zwar hat er keine Karte der Gänge, aber er zeichnet Ihnen alle Einstiege ein. Außerdem bekommen Sie von ihm Tipps, wie Sie am besten die Dokumente stehlen und wo genau sie sich befinden. Gontscharenko weiß eben ganz genau Bescheid!

Gewissensfrage

Später im Spiel kann man den Auftrag annehmen, ihn ausfindig zu machen und zu töten. Gontscharenko wehrt sich nicht, da er Ihnen vertraut.



CAMPING In diesem Wohnwagen hält sich Gontscharenko auf.



UNSICHTBAR Halten Sie sich geduckt, dann bemerken die Gegner Sie erst spät –Ihr Vorteil!

Der Militärüberfall

Nachdem Sie den Maulwurf gerettet haben, lohnt sich ein erneuter Abstecher auf das Fabrikgelände.

Kampf den Soldaten

Auf dem Gelände treiben sich jede Menge Soldaten herum, das bedeutet für Sie, dass fette Beute winkt. Vor allem die Automatikwaffen der Militärschergen sind ein gefundenes Fressen für Ihren Protagonisten. Aber Vorsicht, die Widersacher sind keine Weicheier. Nutzen Sie die Dächer, um die Jungs von oben unter Feuer zu nehmen.

Den Maulwurf retten

Ihr Kontaktmann ist gefährdet. Bekämpfen Sie die Militärs, um sein Leben zu retten.

Hoch hinaus

Eile ist geboten! Markieren Sie die Position Ihres Informanten auf dem PDA. Folgen Sie zügig Ihren Kollegen. Achten Sie darauf, dass Ihre Mitstreiter überleben. Sie können die Verwundeten heilen, indem Sie sie ansprechen und ihnen ein Medikit verabreichen. Nehmen Sie also reichlich davon mit! Halten Sie sich nach dem ersten Gefecht links und klettern Sie über die Feuerleiter auf die Dächer der Häuser. Von dort oben lassen sich die restlichen Feinde am besten ausschalten. Bevor Sie mit dem Maulwurf reden, plündern Sie die Leichen, da bald neue Gegner auftauchen.



WURFSPIEL Granaten helfen in diesem Level oft weiter.

S

Dunkles Tal

Wie Hamburg immer düster und verregnet: das Dunkle Tal – wohl ein ehemaliger Nahrungsmittelproduktionsstandort. Artefakte gibt es nur wenige.

Mit dem Labor X-18 birgt diese Zone ein mysteriöses Geheimnis. Um an den zweiten Schlüssel für X-18 zu gelangen, müssen Sie in das Banditenlanger im Norden eindringen. Folgen Sie der Hauptquest, werden Sie in den dunklen Tiefen der Forschungseinrichtung Zeuge übler wissenschaftlicher Experimente und treffen auf gefährliche Gegner.

Im Norden verrottet eine Fabrik. Im Südwesten befindet sich eine ehemalige Schweinefarm. Im Osten (in der Mitte des Kartenabschnitts) liegt der Eingang zu X-18. Nachdem Sie den Auftrag rund um X-18 erfüllt haben, kehren Sie noch mal zur Startzone nach Kordon zurück.

Kontrahenten

In dem unterirdischen Labor X-18 treffen Sie auf den Pseudoriesen Schnorks und einige Poltergeister. Wagen Sie sich nicht ohne Schnellfeuerwaffe (Sturmgewehr) in den Abgrund – sonst geht Ihnen der Lebenssaft schneller aus als Sie eine Flasche Wodka leeren. Sie erhalten bessere Waffen und Ausrüstung von den Banditen in der nördlichen Fabrik. Aufgepasst, dort erwartet Sie auch ein Blutsauger. (dk/fk/sw)

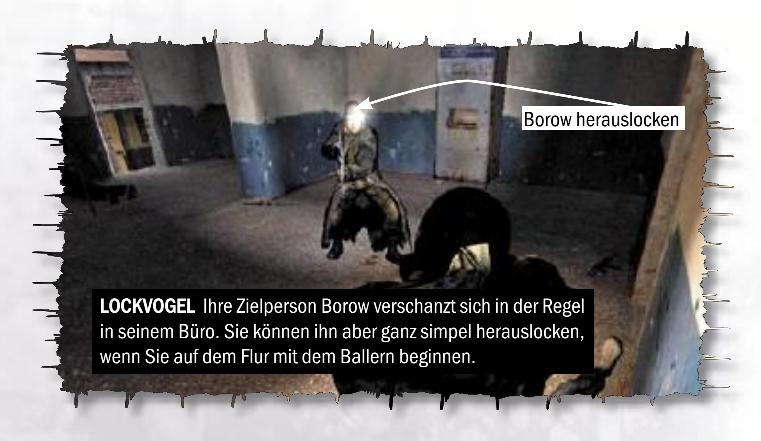
Easteregg

Im Labor X18 gibt es Ungeheuer und Dokumente zu entdecken – und ein Easteregg.

Entwicklerfoto

In dem Raum mit dem Pseudoriesen klettern Sie links von der Tür eine Treppe rauf. Oben finden Sie ein Zimmer mit einem Kühlschrank. Werfen Sie die Taschenlampe an und blicken Sie sich um. Die Entwickler des Spiels sind in der Zone hängen geblieben: Ein gerahmtes Foto des Entwicklerteams ist an die Wand genagelt (unten)!





LOCKVOGEL Ihre Zielperson Borow verschanzt sich in der Regel in seinem Büro. Sie können ihn aber ganz simpel herauslocken, wenn Sie auf dem Flur mit dem Ballern beginnen.

Fabrik im Norden

Um an den zweiten Schlüssel für X-18 zu gelangen, müssen Sie einen Gauner namens Borow ausfindig machen.

Überredungskunst

Haben Sie die Quest „Die Waffe des Wächters finden" angenommen, erledigen Sie sie gleichzeitig mit dem Besuch bei den Dieben. Auch den Auftrag, den gefangenen Wächter zu befreien, können Sie hier abhaken. Sie erhalten ihn von Mischka (siehe „Den Wächter befreien"). Helfen Sie dem Stalker aus seiner misslichen Lage, kämpft er an Ihrer Seite. Um der Hauptquest zu folgen, ist es jedoch nur wichtig, Borow zu treffen. Er befindet sich im zweiten Stock des Gebäudes. Da schon die neutralen Stalker Ihnen gegenüber nicht gerade aufgeschlossen sind und Borow zu den bösen Jungs zählt, wissen Sie, was das bedeutet. Um Ihrer Überredungskunst Nachdruck zu verleihen, zücken Sie Ihre schlagkräftigen Argumente. Eine Automatikwaffe wie die Akm 74/2 reicht aus, da die Schergen um Borow nicht die allerbeste Panzerung besitzen. Nach Erhalt der Zugangskarte sind alle Bedingungen erfüllt, um in das Labor X-18 einzudringen.



KNOPFDRUCK Deaktivieren Sie die Konsole links an der Wand, um die Zelle des Wächters zu öffnen.

Den Wächter befreien

Ein einzelner Wächter wartet neben zwei toten Dieben gleich nach dem Betreten der Zone auf Sie.

Befreiungsschlag

Der Wächter Bullet bittet Sie, ihm bei der Befreiung seines Partners zu helfen. Stürmen Sie gleich nach Erhalt des Auftrags los. Markieren Sie die Position von Bullets Partner auf Ihrem PDA. Die Diebe laufen schon bald mit ihm die Straße entlang. Warten Sie nicht lange und erledigen Sie die Banditen rund um den Gefangenen. Nachdem alle Feinde erledigt sind, sprechen Sie mit dem Befreiten, der Mischka heißt. Von ihm erhalten Sie den Auftrag, einen weiteren Wächter herauszupauken.



KLEIDSAM In einem der Spinde in der Forschungsanstalt finden Sie den schicken Monolith-Anzug.

X-18

Es ist Ihre Aufgabe, die Dokumente aus dem unterirdischen Labor zu beschaffen!

Erste Tür

Den Code für die Eingangstür erhalten Sie vom Auftraggeber. Zwei weitere verschlossene Türen hindern Sie daran, voranzukommen. Den Code für die erste Tür finden Sie bei der Leiche des Wissenschaftlers, zu erkennen am orangefarbenen Anzug. Laufen Sie nicht aus Versehen in eine der Feueranomalien – sie sind nur vage am Luftflimmern zu erkennen. Aufpassen! Auf dem Rückweg begegnen Ihnen zwei Schnorks. Öffnen Sie die Tür mit dem Code 1243 – und dringen Sie tiefer ins Labor ein.

Zweite Tür

Mehrere Poltergeister regieren die Ebene. Lassen Sie sich nicht von ihnen aus der Ruhe bringen. Gehen Sie geradeaus und dann rechts die Treppe runter. Im nächsten Raum stapft ein Pseudoriese herum. Erledigen Sie ihn von draußen – so stellt er keine Gefahr für Sie dar. Betreten Sie dann den Raum und durchsuchen Sie die Leiche des Labormitarbeiters, die Sie dort finden – der zweite Code ist in Ihren Händen. Öffnen Sie die Tür mit der Zahlenkombination 9524.

Zentrallabor

Auf einem Schreibtisch liegen die gesuchten Dokumente. Bevor Sie sich die greifen können, besiegen Sie erst den Geist, der das Labor bewacht. Halten Sie sich nicht mit langen Schießereien auf: Werfen Sie Granaten und er ist schnell Geschichte.

Granaten

Vergessen Sie nicht, das eine Zimmer links vom Eingang zu plündern, bevor es zurück an die Oberfläche geht.



Leiche mit Türcode

Verstecke im Dunklen Tal

Auch in dieser Zone plündern Sie viele geheime Fundorte, um diverse Ausrüstungsgegenstände einzusacken. Hier ein paar Beispiele:



RUHESTÄTTE Das Versteck unter dem Kreuz finden Sie nördlich vom Übergangspunkt der Müllhalde. Vorsicht, hier herrscht sehr starke Strahlung.



AUF DEM HOLZWEG Laufen Sie nicht achtlos an dieser Planke vorbei, darunter befindet sich ein Versteck.



ABGEWRACKT In dem umgestürzten Fahrzeug finden Sie eine Regierungstruhe.

Bar

Ein Treffpunkt frei von Anomalien und fast auch von Mutanten. Dieses Gebiet ist ein Zufluchtsort inmitten all der Unwirtlichkeit.

Hier, im Zentrum der Zone, befindet sich die letzte zivilisierte Bastion der Menschen. Dreh- und Angelpunkt ist die Bar „100 Rad“. Hier tauscht man Gerüchte und Erfahrungen aus, handelt Waren und trifft Freunde wieder, die mitunter lange in der Zone unterwegs gewesen sind. Ein weiterer Höhepunkt ist die Arena, die direkt gegenüber der Kneipe liegt. Vor Publikum finden in der Arena bezahlte Kämpfe statt, an denen Sie teilnehmen können. Die Regeln sind hart – aber als Stalker sind Sie es gewohnt, dass man Sie nicht mit Samthandschuhen anfasst. Die Fraktion der Wächter hat in der Nähe der Bar ebenfalls ihre Zelte aufgeschlagen. Die Wächter sorgen vermeintlich für Ruhe.

Gegner

Das Gebiet ist nahezu komplett von Feinden gesäubert. Zwar versuchen Mutanten immer wieder, an den Rändern einzufallen, doch Schutzwachen fangen sie ab. Rechnen Sie beim Übergang zur Müllhalde mit wilden Hunden und Pseudohunden; dazu gibt es auch einen passenden Auftrag, den Sie erledigen können. (dk/fk)

Arena

Sie brauchen Geld? Ab in die Arena! Wenn Sie nicht sterben, bekommen Sie sogar eine Belohnung.

Nur Mut

Alle Gegenstände, die Sie bei sich tragen, werden Ihnen für den Kampf abgenommen. Sie finden sie anschließend in der Kiste rechts neben Arnie. Für den Kampf drückt Ihnen der Veranstalter unterschiedliche Waffen in die Hand. Die ersten Auseinandersetzungen sind noch fair: Sie treten gegen einen Gegner an, der die gleichen Waffen trägt wie Sie. Später steigt der Schwierigkeitsgrad deutlich an, Sie bekommen es gleich mit mehreren schwer bewaffneten Kontrahenten zu tun. Das bringt wirklich Spaß – für die Zuschauer.

Die richtige Vorbereitung

Vor jedem Duell gilt es, einiges zu beachten!

1. Legen Sie einen Speicherstand an, zu dem Sie per Quicksave in einer aussichtslosen Lage oder bei Versäumnissen vor dem Kampf zurückkehren.
2. Kommen Sie vorab wieder zu Kräften – mit den Medipacks aus der Kiste mit Ihren Habseligkeiten.
3. Lesen Sie genau, mit wem und mit wie vielen Widersachern Sie es zu tun bekommen, damit Sie niemanden übersehen und sich taktisch entsprechend anpassen.
4. Regeln Sie die Helligkeit oder besser den Gamma-Wert in den Optionen so, dass Sie die Gegner optimal sehen und die verräterische Taschenlampe nicht benötigen. Oder Sie nutzen einen kleinen Bug aus: Sie ziehen jeweils vor dem Gefecht Ihren Anzug an, aktivieren das Nachtsichtgerät und starten dann die nächste Herausforderung. Die Rüstung sind Sie in diesem Fall zwar los, für gewöhnlich bleibt der Nachtsichtmodus allerdings an.



NACHTFLUG Zu Beginn eines Kampfes zeigt ein Kameraschwenk durch die finstere Arena den Standort der Gegner. Merken Sie sich die Positionen.

Duelltipps

1. Oft stehen Ihnen mehrere Munitionsarten zur Verfügung, die normalen Patronen stecken aber im ersten Magazin. Wechseln Sie also sofort nach dem Start auf die panzerbrechende Variante (Standardtaste „Z“), so verbessern Sie Ihre Chancen erheblich.
2. Heben Sie von den Gefallenen nur etwas auf, wenn Sie sich absolut sicher sind, dass der Feind Sie nicht mehr beschießen kann beziehungsweise Sie genügend Zeit haben – die Waffen sind prinzipiell leer geschossen.
3. Beobachten Sie, wie sich die Soldaten bewegen. Schleichen Sie sich in deren Rücken, aber lassen Sie sich nicht in die Zange nehmen. Falls Sie mehrfach verlieren, probieren Sie verschiedene Laufwege aus. Manche Widersacher verharren zum Beispiel kurz an ihrem Startpunkt – dort überraschen Sie sie dann ganz einfach.
4. Nutzen Sie die Spalte zwischen den Aufbauten (beispielsweise die Schlitze zwischen den gestapelten Kisten), um den Gegner zu beschießen, ohne dass er Sie trifft.
5. Bei stark gepanzerten Kontrahenten wie den zwei Militärangehörigen helfen praktisch nur Kopfschüsse, die Sie am besten bei mittlerer Distanz hinbekommen. Schalten Sie um auf Einzelfeuer, ziehen Sie sich vom Start aus etwas zurück und beherzigen Sie vor allem die Tipps 1 und 4.
6. Bei dem Granatenduell flüchtet der Fighter vor den Handgranaten. Nutzen Sie das folgendermaßen aus: Werfen Sie eine Granate hinter ihn und im direkten Anschluss ein Exemplar vor ihn in Laufrichtung. Das funktioniert besonders gut, wenn er nur einen Fluchtweg hat, beispielsweise zwischen der Wand und einem langen Hindernis. Dort erwischen Sie ihn garantiert.



FIGHTCLUB In dieser schönen Halle befindet sich die Arena. Ihre Ausrüstung wird vor einem Duell automatisch in der Kiste neben Arnie hinterlegt.

Wenn gar nichts mehr geht

Ist die Munition futsch, sieht es für Sie nicht richtig gut aus. Doch für solche Notfälle haben Sie ja noch Ihr Messer. Das ist Ihre letzte Chance, lebend aus der Arena herauszukommen – allerdings ist sie nicht sehr groß. Denken Sie daran, dass die Duellkämpfe auf Leben und Tod ausgerichtet sind. Verlieren und abhauen ist nicht drin.

Wächterfraktion

Die Wächter haben ihre Basis in diesem Gebiet. Weit hören Sie die Lautsprecherpropaganda über die Dächer schallen.

Höhere Ziele

Die Gruppierung will die Außenwelt vor den Gefahren der Zone schützen. Die Wächter bilden die einzige Fraktion, die keinen Außenhandel betreiben möchte. Man sagt den Jungs nach, dass sie alle Artefakte der Wissenschaft übergeben.

In die Festung

So mir nichts, dir nichts lässt man Sie nicht zum Anführer der Gruppierung durch. Es besteht die Möglichkeit, sich ins Lager hineinzuschleichen: Sie klettern am Bau rechts des Eingangs die Leiter rauf und stehlen sich über die Dächer in den Hof. Entdeckt man Sie, haben Sie auf einen Schlag 50 neue Feinde „gewonnen". Sympathisieren Sie mit der Gruppe und wollen sich ihr anschließen, müssen Sie zuerst alle Aufträge des Wirtes erledigt haben. Erst dann dürfen Sie zum General. Fortan ist es Ihre Aufgabe, Befehle der Wächter anzunehmen und mit Disziplin die Freiheitsfraktion zu bekämpfen.



AUSGETRICKST Wer sich nicht mit den Wächtern einlassen möchte, aber die Beute im Lager will, schleicht sich einfach rein.

Bulldog 6

Woworin erteilt Ihnen den Auftrag, einen Granatwerfer zu beschaffen. Ein Treffen mit dem Koch der Freiheit hält er für sinnvoll.

Feindliche Freiheit

Am Eingang des Lagers der Freiheit erfahren Sie, wo der Koch steckt und vor allem, dass der Herr ein Faible für Wodka hat – also bringen Sie dem guten Mann drei Fläschchen mit. Haben Sie nicht genug, handeln Sie mit den Soldaten vor der Küche. Nachdem Sie mit dem Koch gezecht haben, verrät er Ihnen, dass der Granatwerfer in einem Dorf liegt. Vorbei an Blutsaugern, kämpfen Sie sich den Weg in den Keller eines Hauses frei, wo das gute Stück liegt. Zur Belohnung erhalten Sie den PSZ-9Md-Unischutzanzug.



Bar „100 Rad"

Sind Sie auf der Suche nach Aufträgen, ist dieser Ort genau der richtige.

Planlos

Sie durchqueren mehrere Häuser, bevor Sie in den Keller hinabsteigen können, in dem der Wirt seine Gaststube eingerichtet hat. Sind Sie orientierungslos, schauen Sie auf unsere Spezialkarte!

Zeit zum Plaudern

Vom Wirt bekommen Sie besonders wichtige Informationen und Aufträge. Aber auch mit den anderen Gästen der Bar sollten Sie reden. Die geben Ihnen Auskünfte – umsonst oder gegen Bezahlung – und äußern Bitten.





JAGD AUF DIE MEUTE Bei den Posten an der Sandsackbarriere bekommen Sie die Quest.

Von der Müllhalde zur Bar

Mutanten machen die südliche Straße unsicher. Lassen Sie sich bloß nicht aufhalten!

Hunde, die bellen, beißen ... trotzdem

Anstatt sich den Hundemeuten zu stellen, retten Sie sich lieber, indem Sie die Fahrbahn entlangsprinten. Haben Sie die Barrikaden erreicht, helfen Ihnen die Schutzwachen, die die kleine Stadt vor Übergriffen schützen.

Moorhuhn? Moorhund!

Um nicht gleich zu den Wachen zu flitzen, laufen Sie beim ersten Gebäude links die Treppe runter. Das ist ein Bunker mit einem Fenster zu der Grasfläche, wo die Hunde fröhlich tollen. Von hier aus können Sie in aller Ruhe Schießübungen vornehmen.

Wildgebiet

Das ehemalige Fabrikgelände ist nur mehr Schutt und Asche und dient als Tummelplatz für alle Arten von Monstern und Stalkern.

Das, was jetzt eingestürzte Bauten sind, war früher ein großes Fabrikgelände. Wenn Sie erwarten, dass dieses Land genauso gut geschützt und bewacht ist wie die Bar gleich nebenan, liegen Sie falsch. Es ist eine Zone ohne jedes Gesetz – und Sie sind auf sich allein gestellt. Seit Langem wagen sich nur noch verwegene Abenteurer in die Gegend. Daher auch der Name Wildgebiet. Die vielen Gebäude sind fast alle begehbar, überall gibt es Verstecke und Artefakte zu finden. Und eine ganz besondere Überraschung erwartet Sie in diesem Level (mehr dazu unten unter „Easteregg") ...

Gegner

Ein Stalker namens Wolfshund und seine Söldner fallen über die Region her, gerade als Sie dort ankommen. Blutsauger und andere Mutanten haben zwischen dunklen Häuserschluchten Unterschupf gefunden. Im Süden dringen immer wieder Zombies von Jantar aus vor. Aber so viele Gegner Sie auch aus dem Weg räumen – die Zone wird schnell wieder bevölkert. Das bedeutet: Munitionsnachschub ohne Ende. (dk/fk/sw)

Die Garagenhalle

Hinter dem ersten Durchgang finden Sie eine lang gestreckte Garagenhalle, in der es ein Versteck gibt, wo aber auch Gefahren lauern.

Entflammbar

Am Eingang der Halle fallen die grünlichen Säurefelder noch deutlich auf. Im Innern des Gebäudes zeugt lediglich ein Luftflimmern davon, dass etwas nicht stimmt. Feueranomalien, die den Weg zu einer versteckten Truhe versperren, sind dafür verantwortlich.





GEFÄHRLICHER WEG Das gesuchte Gewehr liegt hinten im Container. Der Weg dorthin ist mit Blitzanomalien versehen.

Familiengewehr

In der Bar bekommen Sie von einem bedrückten Gast den Auftrag, ein Gewehr zu finden, das er im Wildgebiet verloren hat.

Suchspiel

Die Waffe ist nicht auf Anhieb zu finden. Sie liegt nicht unter freiem Himmel, sondern im Tunnel links bei der Absturzstelle des Hubschraubers. Bei der Feuerstelle erkennen Sie zwei Container. Der größere hat seine Öffnung auf der Rückseite. Klettern Sie dorthin. Hinten im Container, im Dunklen verborgen, liegt das gute Stück.

Easteregg

Das Wildgebiet ist beklemmend und rätselhaft. Rätselhaft sind auch manche Begegnungen.

Gordon Freiherr

In dem Tunnel, in dem das Familiengewehr liegt, entdecken Sie rechts bei einer Feuerstelle eine Leiche. Dort liegt dank deutscher Übersetzung jemand namens Gordon Freiherr. Damit ist niemand anderes als Gordon Freeman gemeint. Mister Freeman ist den meisten Spielern wohl vom Black-Mesa-Institut bekannt, wo er in **Half-Life (dt.)** sein Überleben mit der Brechstange sicherte. In der harten Welt von **S.T.A.L.K.E.R.** hatte Gordon offensichtlich nicht so viel Glück, wie auch aus den PDA-Einträgen des Toten abzulesen ist. Klettern Sie links dicht an der Mauer entlang, um von der Fundstelle wieder wegzukommen. So gelangen Sie ans Tageslicht, ohne durch die Blitzanomalie zu laufen. Ein Besuch ist dieses Easteregg allemal wert.



Professor Kruglow

Verteidigen Sie den Wissenschaftler und eskortieren Sie ihn in die Forschungsstation nach Jantar.

Um Leben und Tod

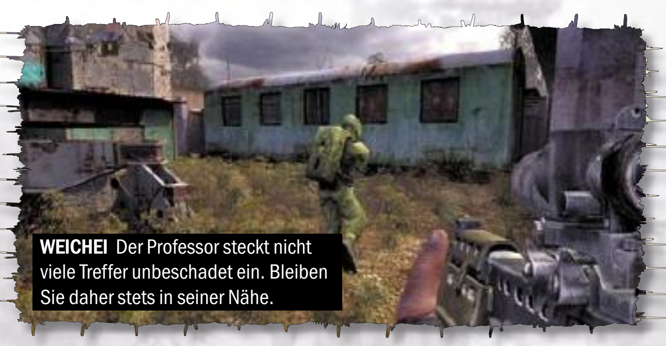
Die Uhr tickt! Speichern Sie vor dieser Passage, um sicherzugehen, dass der Professor überlebt. Nachdem Sie sich durch den vorderen Teil des Wildgebietes mit den Scharfschützen gekämpft haben, hören Sie den Hilferuf des Wissenschaftlers. Anschließend überfliegt ein Hubschrauber das Areal, bevor er inmitten von Söldnern abstürzt. Der Forscher und seine Kollegen geraten dadurch in arge Bedrängnis. Jetzt ist Eile geboten. Wenn man der Absturzstelle nahe genug kommt, folgt eine Kamerafahrt über das umkämpfte Gebiet. Professor Kruglow, gekleidet im grünen Anzug, wartet im Westen hinter einer Mauer auf Sie. Sie können entweder direkt vorstoßen, oder östlich des Bahnhofs vorbeischleichen (durch die Lagerhalle). Dann geht es weiter über die Gleise und nach Nordwesten. So sind Sie schnell beim Professor und räumen das Feld von hinten her auf.

Auf Tour mit dem Professor

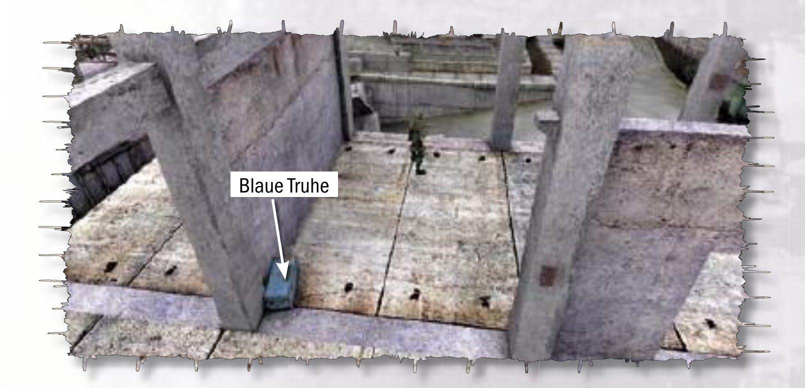
Bevor Sie mit Professor Kruglow sprechen, säubern Sie das Gebiet von Gegnern und plündern sie, da nach dem Gespräch sofort neue Söldner heranstürmen. Bieten Sie dem Professor an, ihn nach Jantar zu begleiten. Bleiben Sie dicht bei ihm, um sicherzustellen, dass er den Löffel nicht abgibt. Der Vorstoß erfolgt immer in kleinen Etappen. Kruglow läuft vor, bleibt an einer Position stehen und wartet, bis alle Widersacher erledigt sind. Wenn Sie nicht auf Munition angewiesen sind, lassen Sie die Leichen erst mal liegen und konzentrieren sich auf Ihren Schützling. Nachdem alle Söldner in diesem Gebiet beseitigt sind, läuft der Professor zu einem Tunnel mit vielen Brenneranomalien vor und wartet dort auf Sie. Nachdem Sie mit dem Mann gesprochen haben und weitere Hilfe anbieten, erkunden Sie den Tunnel. Wenn Sie auf der anderen Seite angekommen sind, folgt Ihnen Kruglow.



VORSCHAU Die Kamerafahrt am Absturzplatz gibt Ihnen bereits Hinweise, wo sich die Gegner postiert haben – schauen Sie also genau hin!



WEICHEI Der Professor steckt nicht viele Treffer unbeschadet ein. Bleiben Sie daher stets in seiner Nähe.



Die große Bauruine

Während Sie den Professor beschützen, kommen Sie an einer großen Bauruine vorbei, dort lagern immer wieder neue Feinde.

Gebäudereinigung

Behalten Sie bei diesem Komplex stets den oberen Bereich im Blick, da sich dort gern Gegner niederlassen. Das ist kein Wunder, schließlich hat man von dieser Stelle eine erstklassige Aussicht und kann Feinde aus großer Entfernung aufs Korn nehmen. Schalten Sie die Schergen stets aus, da sie gute Automatikwaffen bei sich tragen. Außerdem gibt es ganz oben eine blaue Truhe, die Sie als Lager nutzen können.



Bahnunterführung im Süden

Die Straße nach Jantar verläuft durch einen Tunnel. Latschen Sie nicht blind rein, es ist dort höllisch heiß.

Knusper-Stalker

Ob mit Professor Kruglow oder allein: Irgendwann führt Sie Ihr Weg nach Jantar. Jantar und das Wildgebiet sind durch einen Tunnel getrennt. Dieser ist flächendeckend mit Feueranomalien ausgelegt. Halten Sie sich immer in der Mitte. Zwischen den Brückenpfeilern wabern keine Anomalien. Verlassen Sie den hellgrauen Streifen nur, wenn Sie sich an den Pfeilern vorbeidrücken. Dafür können Sie hier auch etliche Artefakte abgreifen. Lustiges Spielchen: Hin und wieder kommt es vor, dass Zombie-Stalker hinter dem Tunnel auf Sie zuwanken. Warten Sie dann einfach ab, die Typen bewegen sich schnurstracks in die Flammen.

S

Jantar

Einst war dort ein See, dem dieses Gebiet seinen Namen verdankt. Heute streifen Zombies durch den dreckigen Sumpf. Allerorts riecht es nach Tod.

Nur die mutigsten – oder dümmsten! – Stalker trauen sich hier noch hin. Alle, die zu weit gehen, verlieren den Verstand. Gevatter Tod ist allgegenwärtig. Die größte Gefahr in dieser Zone geht von der sogenannten Psi-Strahlung aus, für die eine unterirdische Forschungsanlage verantwortlich ist. Wer diese Anlage zu früh im Spiel betritt, hat schlechte Karten, denn er besitzt noch nicht den schützenden Psi-Helm. Im Süden befindet sich der Forschungsbunker von Professor Sacharow. Diese Station ist die einzige Zufluchtsstätte in der schauerlichen Gegend. Hier erhalten Sie im Verlauf der Geschichte besagten Schutzhelm. Westlich des Bunkers ist Sumpfland. Der Laboreingang liegt im Norden von Jantar.

Gegner

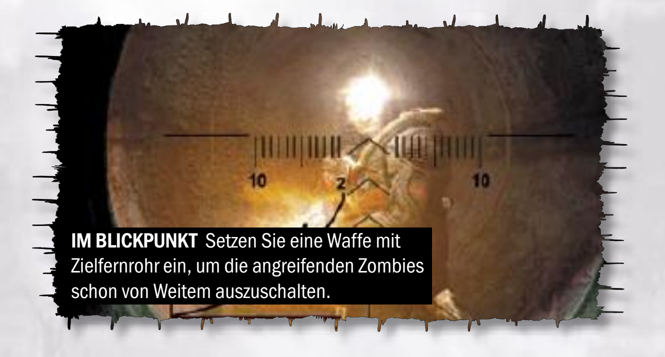
Ständig auf der Hut vor Zombies und Schnorks, mühen Sie sich durch Gestrüpp und Schlamm. Im Sumpf haben die Schnorks sogar ein Lager. Einer lebenden Seele begegnen Sie außerhalb des Bunkers nicht, Jantar ist das Reich der Untoten. Und im Labor gibt es jede Menge Anomalien, die Sie fürchten müssen ... (dk/fk/sw)

Messungen

Nehmen Sie mit dem Forscher Messungen vor – im Sinne der Wissenschaft. Und in Ihrem.

Ora et Labore

Sacharow bittet Sie, mit seinem Assistenten Messungen auf einer Wiese vorzunehmen. Haben Sie Kruglow lebend hierher gebracht, ist er es, dem Sie bei der Arbeit helfen. Sehen Sie zu, dass der Forscher, mit dem Sie unterwegs sind, weiterhin am Leben bleibt, damit Sie den voll kalibrierten Helmprototyp erhalten, der maximalen Schutz vor Emissionen bietet. Gehen Sie am besten voran. Im Abflussrohr, durch das Sie zur Wiese gelangen, schreiten Ihnen Zombies entgegen. Warten Sie bei dem Wissenschaftler, bis er seine Messungen beendet hat und begleiten Sie ihn danach zurück in den Schutzraum.



IM BLICKPUNKT Setzen Sie eine Waffe mit Zielfernrohr ein, um die angreifenden Zombies schon von Weitem auszuschalten.



Wasiliews Leiche

Beim Körper eines verunglückten Ökologen sollen Sie Informationen bergen. Halten Sie sich nicht lange auf.

Hin und zurück

Wasiliew liegt beim abgestürzten Hubschrauber westlich des Sumpfes. Schlagen Sie den kürzesten Weg ein: Umrunden Sie den Bunker südlich, rennen Sie am Sumpf vorbei – und Sie sehen schon von Weitem den orangefarbenen Anzug des Verblichenen. Durchsuchen Sie die Leiche. Nehmen Sie den gleichen Weg zurück. Sie brauchen sich nicht mit den vielen, aber nur langsam herumtorkelnden Zombies in dieser Gegend abgeben. Lediglich auf die Schnorks sollten Sie achten, da sie mit ihren schnellen Sprungattacken heftige Wunden reißen.

Spezialauftrag: Der heilende Beryll

Wenn Sie mit der Fraktion der Freiheit sympathisieren, führt Sie eine Quest nach Jantar, um einen besonderen Anzug zu bergen.

Offen zugänglich und doch schwer erreichbar

Wenn Sie das Fabrikgelände vom Tor her betreten, gehen Sie einfach schnurstracks bis nach hinten durch. Kurz bevor Sie das große, ausgebrannte Wrack erreichen, achten Sie auf die Sandsackbarriere, vor der ein toter Stalker liegt. Bei der Leiche finden Sie den Anzug. Klingt eigentlich simpel, aber Sie werden sehen, dass eine Vielzahl Zombies und Schnorks diese Stelle bewacht. Wenn Sie den Auftrag erledigen möchten, bevor Sie den Psi-Helm besitzen, müssen Sie sich mit Medikits eindecken. Außerdem ist es ratsam, entweder mit passenden Artefakten oder einem Vorrat an Energy-Drinks für Ausdauernachschub zu sorgen. In diesem Fall ignorieren Sie sämtliche Gegner, spurten zur Leiche, schnappen sich den Anzug und verduften wieder aus der Fabrikanlage.



X-16

X-16 ist das geheime Labor für biologische Forschungen und Experimente. Klingt unbehaglich – und ist es auch.

Betreten auf eigene Gefahr!

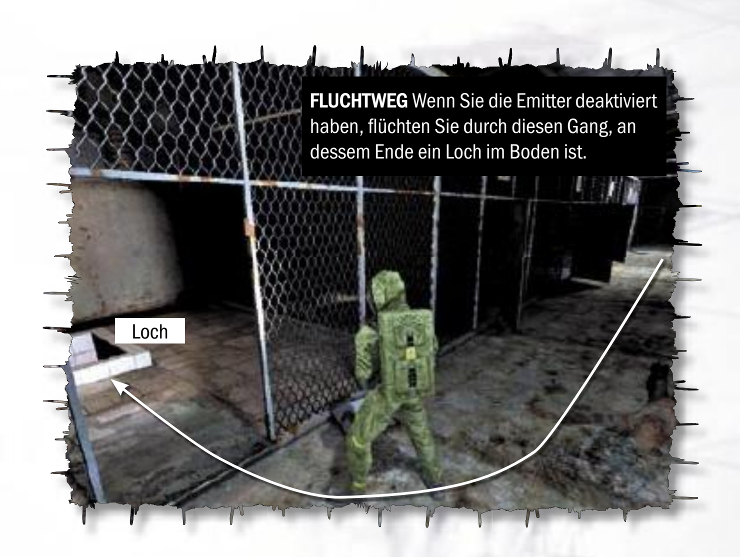
In einem mittleren Gebäude des Produktionskomplexes am Jantar-See führt eine Treppe in den Keller. Auf dem Weg dorthin kommen Ihnen Zombiehorden entgegen. Der Tod weht durch die Gassen und hinterlässt unübersehbare Spuren.

Den PSI-Emitter abschalten

Im Labor treffen sie auf reichlich Schnorks und noch viel mehr Zombies. Klettern Sie die Leitern runter, gehen Sie geradeaus durch die Tür, dann rechts die Stufen hinab. Betreten Sie die Halle, sind Sie gefährlicher Strahlung ausgesetzt, der Ihre Schutzkleidung nur für eine gewisse Zeitspanne standhalten kann; ein Countdown beginnt. Wird die Zeit knapp, verlassen Sie die Halle. Unten und oben gibt es einen Ausgang. In der Mitte befinden sich über drei Ebenen Plattformen, die jeweils am gegenüberliegenden Rand mit Treppen verbunden sind. Sie müssen die Plattform also immer überqueren. Ihr Ziel ist es, den Emitter abzuschalten. Ziehen Sie dazu die Hebel an den Maschinen in der Mitte des Baus in allen drei Stockwerken. Am Ende betätigen Sie noch den Hebel im Überwachungsraum im obersten Bereich rechts.

Das Labor verlassen

Gehen Sie ganz oben durch die verstärkte Tür, die zuvor verschlossen war. Hier setzen Sie sich mit einem Telepathen auseinander. Ist der erledigt, durchsuchen Sie Ghost. Um das Labor zu verlassen, gehen Sie nicht den Weg zurück, den Sie gekommen sind, sondern springen in den Tunnel rechts hinten im Raum. Folgen Sie dem Kanal. Balancieren Sie auf der defekten Gasleitung, um die Flammen unverletzt zu passieren. Nehmen Sie den Tunnel links. Kurz vor Ende des Kanals stürmt Ihnen ein Pseudoriese entgegen.



FLUCHTWEG Wenn Sie die Emitter deaktiviert haben, flüchten Sie durch diesen Gang, an dessem Ende ein Loch im Boden ist.



MANUELLE SCHALTUNG Die Emitter schalten Sie mit diesen Hebelkonsolen aus.



Versteck im Sumpf

Auch in Jantar gibt es einige Verstecke, die Beute versprechen, den entsprechenden PDA-Eintrag vorausgesetzt.

Abgesoffen im Morast

Wenn Sie Sacharows Nebenquests annehmen, bekommen Sie die Aufgabe, das Lager der Schnorks auszuräuchern. Das befindet sich mitten im sumpfigen See auf der kleinen Insel. Dort liegt auch, halb versunken, ein Tresor. Falls die Quest noch nicht abgeschlossen ist, obwohl Sie eigentlich alle Widersacher rund um die Insel erledigt haben, suchen Sie die Umgebung ab. Auch Schnorks ergreifen die Flucht, wenn sie Gefahr wittern, kehren aber nach einiger Zeit wieder zurück.



Grunzende Schnorchler

Schnorks zählen wohl zu den bizarrsten Gegnern im Spiel. Auch wenn sie keine Waffen besitzen, sind sie nicht zu unterschätzen.

Abstand wahren

So nahe wie auf dem nebenstehenden Screenshot sollten Sie den Schnorks erst gar nicht kommen. Die untoten Stalker teilen aus kurzer Distanz kräftige Fußtritte aus, die Ihre Lebenspunkte fix gegen null sinken lassen. Richtig fies ist ihre Sprungattacke, die für großen Reißer-Schaden sorgt. Ein wenig problematisch ist es, die Entfernung zu den Biestern abzuschätzen, da deren Grunzlaute immer so klingen, als wären sie direkt in unmittelbarer Nähe des Spielers. Sehr effektiv gegen die Schnorks sind kurze Feuerstöße mit schnell feuernden Automatikwaffen. Granaten sind hingegen nicht sinnvoll, da die Schnorchel-Kerlchen höchst zappelig durch die Gegend hüpfen. Übrigens: Die Schnorks (im Original Snork) wurden von einem Community-Mitglied im Rahmen eines Monster-Contests der Entwickler entworfen.

Armeelager

Ein frühzeitiger Besuch in dieser Zone lohnt sich auf jedem Fall. Hier gibt es lukrative Quests, jede Menge guter Waffen und Ausrüstung.

Dreh- und Angelpunkt in diesem Gebiet ist die riesige Militäranlage, in der sich die Fraktion der Freiheit eingenistet hat. Wenn Sie sich entscheiden, für diese Partei zu kämpfen, machen Sie sich die Wächter zu Feinden. Stellen Sie sich darauf ein, dass die Kämpfe hier anspruchsvoller als in der Startzone sind, da die Kontrahenten gute Waffen besitzen und zudem Panzeranzüge tragen. Ein verstrahlter See ist die Heimat eines durchgeknallten Stalkers und ein Außenposten der Freiheit schützt den Zugang zum Roten Wald. Diverse Verstecke warten darauf, dass Sie sie plündern.

Gegner

Neben tierischen Gegnern wie Fleischmutanten, Pseudohunden und Wildschweinen, die durch die Zone marschieren, haben sich im nordwestlichen Dorf Blutsauger niedergelassen. Weiter nördlich gibt es feindlich gesinnte Söldner. Banditen kommen nur selten bis gar nicht vor, dafür aber gut ausgerüstete Stalker. Als neue Fraktion begegnen Sie den Monolith-Kämpfern, wenn Sie die Quests des Armeelagers verfolgen. (dk/fk/sw)

Freiheitsfraktion

Die Freiheitskämpfer unterhalten einen ausgedehnten Stützpunkt im Süden. Sie können sich fast überall nach Belieben umsehen.

Frei nach Schnauze

Die Anarchisten und Hasardeure stehen für den ungehinderten Zugang zur Zone und den freien Handel mit Objekten, die durch radioaktive Strahlung entstanden sind. Finden Sie Gefallen an dieser Idee, können Sie sich ihnen anschließen. Erledigen Sie Quests, die Sie im alten Armeelager bekommen, um sich mit ihnen gutzustellen. Die Freiheitsfraktion verfügt auch über einen guten Händler. Lassen Sie sich nicht von seinem Namen (Geizhals) abschrecken, sein Warenangebot ist vom Feinsten. Er residiert im Erdgeschoss des Hauptgebäudes der Freiheit.



FREIHEITSZENTRALE Im Hauptgebäude des Armeelagers finden Sie den Anführer und den Händler.



OHNE MAMPF KEIN KAMPF Das Armeelager ist eine wahre Nahrungsfundgrube, wie Sie sehen.

Kanonen und Futter

Im Stützpunkt gibt es eine Menge abzugreifen. Manches ist brauchbarer als anderes. Es gilt: Einem geschenkten Gaul ...

Vintar-BC-Scharfschützengewehr

Dieses Prachtstück holen Sie sich im östlichsten Gebäude des Stützpunktes. Es liegt auf dem Boden vor dem linken Durchgang.

Obokan

Im westlichsten Gebäude der Basis finden Sie gleich mehrere Sachen. Gehen Sie im Inneren durch die rechte Tür, fällt Ihnen ein Kühlschrank auf. Quetschen Sie sich daran vorbei. Dahinter liegt das Gewehr.

Konservenregen

Ebenfalls im westlichen Gebäude, allerdings im linken Raum, befindet sich die Küche. Massenhaft Dosenfutter legen Sie frei, wenn Sie die große Holzkiste auf dem Tisch kaputt hauen. Jetzt sind Sie, bis Sie zum Kraftwerk gelangen, mit Essen versorgt – es sei denn, Sie sind ein Vielfraß.



GUT GEKÜHLT Das Obokan-Gewehr liegt hinter dem Kühlschrank.



PRÄZISE Bei den Turmschützen im Armeelager erbeuten Sie das Dragunov-Gewehr.

Gegen die Freiheit

Statt den Freiheitskämpfern zu folgen, können Sie auch mit den Wächtern gemeinsame Sache machen.

Säuberung im Vorfeld

Bei Ihrem ersten Besuch in der Zone Armeelager findet ein kleines Gefecht statt. Schauen Sie nur zu und warten Sie ab. Danach spricht Sie ein Wächter an. Gehen Sie auf sein Angebot ein und reden Sie mit dem Anführer namens Schädel. Zunächst sollen Sie einen Scharfschützen ausschalten. Dieses Attentat lässt sich schnell und leise mit dem Messer erledigen. Speichern Sie unmittelbar vor dem Klingeneinsatz ab, denn manchmal bekommen es andere Kämpfer doch mit. Ist die Aktion geglückt, verlassen Sie nicht sofort das Gelände, sondern wiederholen Ihre Messeraktion auch bei den übrigen Schützen auf den Türmen. Somit erledigen Sie den Folgeauftrag gleich mit. Anschließend melden Sie Schädel den Erfolg. Was nun folgt, ist eine fulminante Schlacht zwischen Wächtern und Freiheitskämpfern, bei der Sie auf jeden Fall richtig fette Beute machen. Nutzen Sie eine der vorhandenen Truhen im Lager, um erbeutete Waffen, Munition, Nahrung und Medikits einzulagern.



HINTERHÄLTIG Mit dem Messer erledigen Sie die Schützen unauffällig.

Der verrückte Scharfschütze

Im Armeelager hält Freiheitskämpfer Max eine nette Aufgabe für Sie parat: Sie sollen einen Stalker-Scharfschützen ausschalten.

Die Lage am See

Nachdem Sie den Freiheitskämpfern geholfen haben, die Wächter auszulöschen, besuchen Sie die Gruppe Stalker, die etwas nordwestlich von Lukaschs Gebäude lagert. Dort gibt Ihnen Nichtspielercharakter Max eine Aufgabe. Die Zielperson haust in der Holzhütte am See. Die Gegend ist ziemlich verstrahlt, daher benötigen Sie einen entsprechenden Schutzanzug. Vorsicht: Wenn Sie sich dem Gebiet nähern, warnen Schilder vor den Minen. Bewegen Sie sich daher am besten vom Außenposten an die Zielperson heran.





Im Kamin

In den nördlichsten Häusern dieses Areals erwarten Sie diverse Objekte.

Knifflig

Ein Holzgerüst lehnt an einem Kamin. Linsen Sie durch den Spalt, sehen Sie in der Mulde der Feuerstelle Sachen liegen. Wie kommen Sie an die heran? Sie klettern auf den Ofen und stoßen das Holzteil mit dem Messer weg oder schießen darauf, um es langsam wegzurücken. Das ist eine Methode, die Ihr Geschick herausfordert. Eine andere Methode, das störende Ding wegzubekommen: Werfen Sie eine Granate. Dabei können natürlich die Gegenstände ebenfalls kaputt gehen.



FEURIG Die explodierenden Fässer sorgen für Verluste bei den Gegnern.

Kampf am Außenposten

Die Söldner der Monolith-Fraktion bedrohen das Armeelager. Helfen Sie den Freiheitskämpfern.

Verteidigungsschlacht

Wenn Sie die Quests der Freiheitsfraktion annehmen, bekommen Sie den Auftrag, den Außenposten beim Übergang zum Roten Wald aufzusuchen. Nachdem Sie dort Ihre Einsatzbefehle erhalten haben, verschanzen Sie sich am besten an einer Sandsackbarriere, mit Blick auf die Straße in Richtung Nordosten. Achten Sie auf die roten Fässer dort – diese Behälter sind explosiv. Warten Sie also ganz ruhig, bis sich gegnerische Einheiten in der Nähe solcher Fässer befinden und jagen Sie dann die Blecheimer in die Luft. Die Explosion verursacht großflächigen Schaden. Achten Sie bei dem Gefecht darauf, dass Nichtspielercharakter Cap am Leben bleibt. Wenn er verletzt ist, heilen Sie ihn mit Medikits, andernfalls ist die Mission gescheitert. Die übrigen Verluste in den eigenen Reihen spielen keine weitere Rolle.

Roter Wald

Langsam geht es aufs Ende zu. Das merkt man vor allem am ansteigenden Schwierigkeitsgrad in den Gefechten. Die Gegner sind stärker und treffsicherer.

Rüsten Sie sich im Armeelager lieber noch mal kräftig mit Munition, Wundverbänden und Medikits aus, bevor Sie den Roten Wald aufsuchen. Dort warten heftige Kämpfe auf Ihren Protagonisten. Das Atomkraftwerk Tschernobyl rückt in greifbare Nähe, doch zuerst müssen Sie den sogenannten Hirnschmelzer deaktivieren, damit sich Ihre Birne nicht in Grütze verwandelt. Wir empfehlen Ihnen, mit dem effektiven SEVA-Anzug in dieses Gebiet zu reisen. Neben den Gefahren durch menschliche und tierische Gegner müssen Sie hier auch mit hoher Strahlung und einer Vielzahl Anomalien (vor allem Blitzanomalien) rechnen.

Gegner

Der Rote Wald ist gespickt mit Feinden. Wenn Sie die Straße entlangmarschieren, nehmen Sie es mit einer ganzen Kolonne Monolith-Söldnern auf. Vor allem gut gedeckte Scharfschützen machen Ihnen hier das Leben schwer. Abseits der Straße gibt es Blutsauger und vor allem Hunde im Übermaß. Sowohl die feigen Schatten- als auch die gefährlichen Pseudohunde durchstreifen die Landschaft. (dk/fk/sw)

Halluzinationen

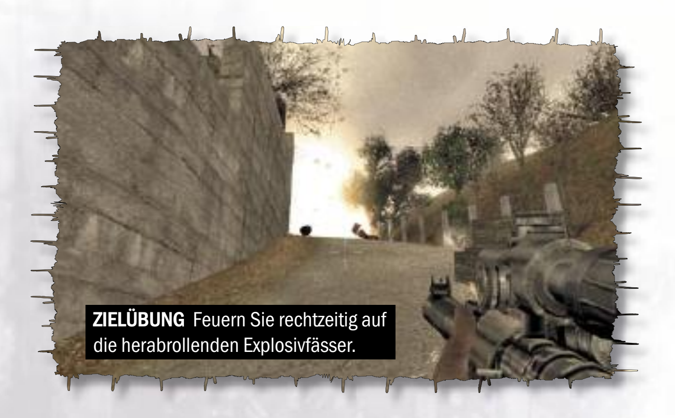
Richtung Prypjat und in der Anlage um den Hirnschmelzer sehen Sie wundersame Dinge, die gar nicht existieren.

Rosa Häschen

Geisterhafte Pseudohunde springen Ihnen aus allen Richtungen entgegen, Schnorks tauchen plötzlich auf der Straße auf; bewahren Sie die Ruhe, Sie fantasieren! Verschwenden Sie keine Munition auf diese Erscheinungen. Sie können Ihnen nichts tun und verschwinden bei Berühung.



DURCHSICHTIG Die Halluzinationen können Sie getrost ignorieren.



ZIELÜBUNG Feuern Sie rechtzeitig auf die herabrollenden Explosivfässer.

Straße zum Hirnschmelzer

Die Anlage um den Hirnschmelzer liegt auf einem Berg und ist nur über eine enge Straße zu erreichen.

Explosionsgefahr

Auf der Straße stellen sich Ihnen mehrere Widersacher in den Weg. Um Sie zu verwirren, rollen sie Fässer auf Sie zu. Manche davon sind explosiv (die roten). Zögern Sie keinen Moment und bringen Sie sie sofort zur Explosion, indem Sie auf die Dinger schießen. Waren Sie schnell genug und die roten Tonnen noch nah genug an den Gegnern, haben Sie die auf einen Schlag aus dem Weg geräumt und erleichtern sich das Fortkommen enorm.

Eine geheime Tür

In den unteren Anlagen der Hirnschmelzerapparatur entdecken Sie eine verschlossene Tür mit einem Eingabefeld an der Wand.

Lagerräumung

Durchsuchen Sie die Körper der Monolith-Söldner, die Ihnen beim Abgang aus der Anlage begegnen. Einer der Männer trägt einen PDA-Eintrag mit dem Türcode bei sich. Die Kombination lautet 342089. Jetzt können Sie das Lager ausräumen und stapelweise Munition, Granaten und Medikits einsacken. Nutzen Sie unbedingt diese Gelegenheit zur Aufstockung Ihrer Vorräte, denn in der folgenden Zone Prypjat erwarten Sie noch härtere Gefechte. Es gibt übrigens noch ein weiteres gutes Versteck im Roten Wald, doch das liegt außerhalb des Komplexes. Schauen Sie sich Ihre Karte genau an, eine Straße führt nach Nordosten. Dort finden Sie einen kleinen Monolith-Stützpunkt. Ganz hinten im Tunnel sind zwei Kisten versteckt. Diese beiden Schatztruhen sind allerdings nur befüllt, wenn Sie einen entsprechenden PDA-Eintrag haben.



Ein gefährlicher Weg

Unsere Bilderstrecke zeigt Ihnen die Besonderheiten des Roten Waldes. Wir verraten, wie Sie unbeschadet den Hirnschmelzer erreichen.

Zwei Wege zum Ziel

Die gewundene Straße ist gespickt mit feindlichen Monolith-Söldnern. Doch es gibt eine Alternative, die Sie mitten durch den verseuchten Wald führt. Nutzen Sie den von uns gezeigten Schleichweg, um an den Söldnern vorbeizukommen. Wenn Sie später erfolgreich den Hirnschmelzer abgeschaltet haben, strömen Mengen neutraler oder freundlich gesinnter Einheiten in diese Zone, sodass Sie quasi Unterstützung bekommen. Dann ist es ein Leichtes, die verbliebenen Gegner zu besiegen und Sie können in aller Ruhe die Leichen plündern, die bei den Gefechten zwangsläufig anfallen. Falls Sie selbst über ein Scharfschützengewehr verfügen (zum Beispiel das Vintar-Gewehr aus dem Armeelager), können Sie auch den Weg über die verschlungene Straße nutzen, um alle Feinde eigenhändig auszuschalten.





NEBENEINGANG Durch eine Lücke im Zaun umgehen Sie etliche Gegner.



AUFS KORN GENOMMEN Schalten Sie die Scharfschützen aus.



KLETTEREINSATZ Der umgestürzte Baum bietet sich förmlich an, um darüber ins Lager zu klettern.



RUNDGANG Laufen Sie auf dem Steg einmal um die Halle herum, um den Hebel zu erreichen.



AUFDRINGLICH Auf dem Rückweg ziehen Sie am besten mit der Waffe im Anschlag durch die Gänge.



FLUCHTWEG Durch diese Mauerlücke verduften Sie aus der Anlage im Roten Wald.

S

Prypjat

In dieser Geisterstadt lebten vor Jahren noch über 10.000 Menschen. Die meisten waren Arbeiter im Kernkraftwerk oder deren Familienangehörige.

Willkommen in der Zone des Häuserkampfes und der erbitterten Straßenschlachten. Zusammen mit einer Gruppe Stalker arbeiten Sie sich durch die Ruinen der verfallenen Stadt bis zum Stadion im Norden vor. Dieses stellt den Zugang zur finalen Zone dar – dem Atomkraftwerk Tschernobyl. Auch wenn es hier hektisch zugeht, nehmen Sie sich Zeit, um sich die vielen, vielen Details anzuschauen, es lohnt sich!

Gegner

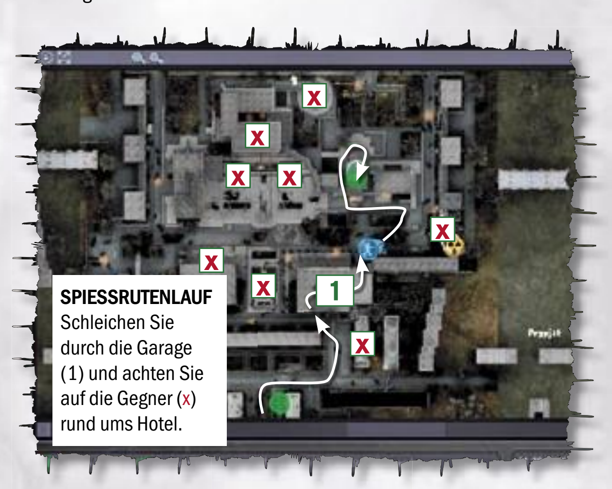
Die Kontrahenten, auf die Sie hier treffen, sind hauptsächlich menschlicher Natur. Neben Stalker-Zombies lauern überall schwer gepanzerte und bewaffnete Einheiten. Monolith-Söldner, feindlich gestimmte Stalker und Wächter heizen Ihnen nach besten Kräften ein. Richtig fies sind die Scharfschützen, die sich auf Dächern und hinter Fenstern postiert haben. In den Tiefgaragen lungern aber auch einige Mutanten herum. In unserem Testspiel sprangen uns Schnorks, wilde Hunde und Blutsauger an. Im Stadion haben sich dazu ein paar mutierte Schweine eingenistet. Manchmal tauchen in der Stadt sogar Ratten auf. (dk/fk/sw)

Dokumente aus Prypjat

Wenn Sie die echten Spielenden erleben möchten, benötigen Sie auf jeden Fall den Decoder und die Dokumente aus Prypjat.

Hotelbesuch

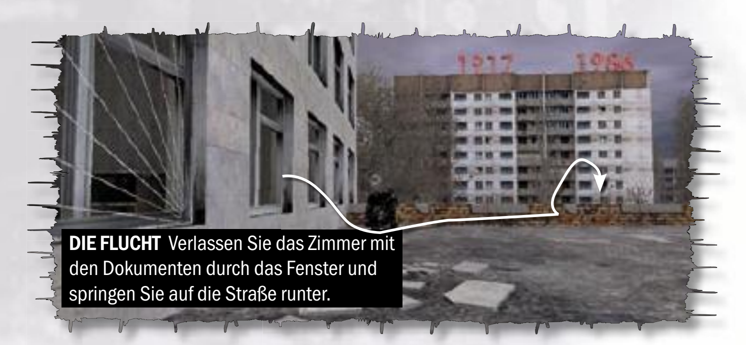
Nähern Sie sich am besten durch die Tiefgarage dem Hotelgebäude, das in Ihrem PDA vermerkt ist. Achten Sie im Bauwerk ganz genau auf die Zimmernummern an den Türen. Ihr Ziel befindet sich in Zimmer 26. Lassen Sie rund um das äußerste Vorsicht walten, es wimmelt nur so vor Gegnern.



SPIESSRUTENLAUF Schleichen Sie durch die Garage (1) und achten Sie auf die Gegner (x) rund ums Hotel.



SCHLEICHWEG Pirschen Sie in geduckter Haltung über die Außentreppe ins Hotel rein. Auf dem Dach des Gebäudes im Hintergrund (1) lauert meist ein Schütze – Obacht!



DIE FLUCHT Verlassen Sie das Zimmer mit den Dokumenten durch das Fenster und springen Sie auf die Straße runter.

Plünderer

Prypjat wurde von seinen Bewohnern überstürzt geräumt. Scharen von Plünderern sind seither durch die Straßen gezogen.

Schränke aufbrechen

Mitunter stoßen Sie in **S.T.A.L.K.E.R.** auf verschlossene Schränke – nicht nur in Prypjat. Die Chance, in diesen etwas zu finden, ist ziemlich gut. Halten Sie sich nicht mit der Schlüsselsuche auf, verwenden Sie besser Ihre Pistole oder das Messer. Simple Schlösser können Sie damit leicht knacken. Allerdings ist es wesentlich ergiebiger, sich beim Plündern auf die im PDA angezeigten Verstecke und auf Leichen zu beschränken. Denken Sie daran, dass es sich auch in Prypjat lohnt, Ausrüstung in Verstecken zu horten. Wenn Sie die Stadt in Richtung Atomkraftwerk verlassen haben, gibt es keine Möglichkeit zur Umkehr. Legen Sie sich vorsichtshalber einen in Prypjat Spielstand an. Sollten Sie im AKW Probleme haben, laden Sie den Prypjat-Spielstand, rüsten sich aus und kehren hoffentlich besser ausgestattet in die Endzone zurück.



DOSENÖFFNER Sparen Sie Munition und brechen Sie Schlösser mit dem Messer auf.

Der Weg durch Prypjat

Sie müssen erst gemeine Gegner beseitigen, bevor Sie sich alle Details anschauen können, die die Entwickler eingebaut haben.

Stadtrundgang

Zum Glück sind Sie nicht als Single unterwegs ... Sie ziehen gemeinsam mit der Stalkergruppe los, halten sich dabei aber etwas im Hintergrund. Auf diese Weise laufen Sie nicht Gefahr, dass Sie der Erste sind, den man unter Feuer nimmt. Beschützen Sie die Gruppe wenigstens bis zum Gefecht in der Tiefgarage, da die KI-gesteuerten Mitstreiter dort kräftig beim Aufräumen helfen. Hinter dem unterirdischen Parkhaus beginnt der schwierigere Abschnitt von Prypjat. Schützen mit Gauss-Gewehren und Raketenwerfern sind auf und in vielen Gebäuden postiert. Spätestens jetzt ist ein brauchbares Scharfschützengewehr vonnöten. Wer keine Lust hat, sich auf Gefechte einzulassen, sprintet (unterstützt von Ausdauer-Artefakten und Energy-Drinks) einfach an den Kontrahenten vorbei, direkt zu dem zentral gelegenen Eingang ins Stadion. Dort wird eine Zwischensequenz aktiviert, die Sie schließlich zum Atomkraftwerk führt.



FLANKENANGRIFF Kurz nach dem Start in Prypjat lauert hinter den Wracks eine Gegnergruppe auf Sie.



AUGEN AUF Achten Sie auf die Dächer links und rechts der Straße. Dort verstecken sich Schützen.



GEFÄHRLICHES BALKONIEN Etliche der Wohnungen sind alles andere als leer – sie dienen Heckenschützen als Versteck.



AUSVERKAUF Im verlassenen Supermarkt in der Stadt befindet sich ein Versteck im Treppenhaus.



DICKE WUMME Während Sie sich dem Hotel und dem Stadion nähern, schalten Sie Schützen mit Gauss-Gewehren aus.



EINPARKEN Stellen Sie sich auf ein hartes Gefecht in der Tiefgarage ein. Betreten Sie das Gebäude am besten mit Ihren Mitstreitern, sofern diese noch leben.



OFFENSICHTLICH Hinter der Tiefgarage blicken Sie auf dieses zerstörte Gebäude. Auch dort hat sich ein Heckenschütze verschanzt!

S

Tschernobyl AKW

In dieser Zone endet Ihr Abenteuer als Stalker. Während die Schlacht zwischen dem Militär und den Stalker-Gruppen tobt, dringen Sie in den Sarkophag ein.

Machen Sie sich vorher klar, dass es aus diesem letzten Level kein Zurück mehr gibt. Tschernobyl ist eine Sackgasse. Wenn Sie also zu wenig Munition, den falschen Anzug oder kaum Heilmittel bei sich haben, ist es schwer, die bevorstehende Aufgabe zu meistern. Ihr Ziel: schnell in den Sarkophag (Mantel) eindringen. Dort erleben Sie auch eines der sieben Enden. Selbst wenn der Start in der letzten Zone sehr hektisch beginnt – im Inneren haben Sie alle Zeit der Welt, um sich jeden Winkel des zerstörten Kraftwerks anzuschauen. Die Atmosphäre ist schlichtweg ein Hammer – und das eine oder andere Geheimnis wartet noch auf seine Entdeckung.

Gegner

Wie es sich für einen finalen Level gehört, finden Sie in der Atomkraftanlage massenweise Kontrahenten vor. Allen voran schwer bewaffnete Monolith-Söldner und Militäreinheiten, aber natürlich auch fiese Mutanten. Wie schon in Prypjat bekommen Sie es auch im Kraftwerk verstärkt mit Gauss-Gewehren und Raketenwerfern zu tun. (dk/fk/sw)



Gut vorbereitet zum Kraftwerk

Rüsten Sie sich passend aus, bevor Sie das Tschernobyl-Kraftwerk betreten, denn von dort gibt es kein Zurück.

Checkliste – alles dabei?

Wir empfehlen Ihnen den SEVA-Anzug und als Bewaffnung das Vintar BC-Scharfschützengewehr, das Sie im Armeelager finden; dazu rund 300 Schuss Munition. Packen Sie zehn bis fünfzehn Handgranaten ein. Hand- und Schnellfeuerwaffen können Sie den vielen Gegnern, denen Sie begegnen, einfach bei Bedarf abnehmen, so sparen Sie einiges an Gewicht. Runden Sie Ihre Ausrüstung mit Armee- und Forschungsmedikits ab. Auch Wundverbände gehören unbedingt mit ins Zonenreiseköfferchen. Überprüfen Sie zum Schluss, dass Sie auch tatsächlich den Decoder und die Geheimdokumente für das Labor eingepackt haben.

Das Laborgeheimnis

Neben den fünf offenen Wunschgönner-Enden gibt es noch zwei richtige Spielfinale – neugierig geworden? Dann lesen Sie weiter.

Der Weg zum Labor

Wenn Sie die Quests um Streloks Geschichte, um die Wissenschaftslabore X-16 und X-18 sowie um den Hirnschmelzer verfolgen, erhalten Sie auch einen PDA-Eintrag, sich mit dem Doktor in Streloks Versteck zu treffen. Sie erinnern sich? Das ist das unterirdische Labyrinth in der Zone Agroprom. Nach der Talkshow mit dem Doktor ist es Ihre Aufgabe, in Prypjat ein Geheimversteck aufzustöbern, wo Sie Dokumente finden, die Sie für den Zugang zum Labor benötigen. Dort angekommen, speichern Sie ab, bevor Sie die Generatoren zerstören.

Die letzte Entscheidung

Nachdem die Generatoren zerstört sind, folgt eine Dialogsequenz, bei der Sie sich für oder gegen das Kollektivbewusstsein entscheiden müssen. Stimmen Sie dem Vorschlag des Wissenschaftlers zu, genießen Sie direkt eine Endsequenz. Wenn Sie das Angebot ablehnen, steht Ihnen der schwerste Abschnitt bevor: Sie kämpfen sich außerhalb des Kraftwerks durch eine Vielzahl an Gegnern und es gilt, dabei diverse Teleportfelder zu überwinden. Den verzwickten Lösungsweg finden Sie in unserem Zonenatlas auf der letzten Seite, Schritt für Schritt auf der Levelkarte eingezeichnet.



SKRIPTEREIGNIS Wenn Sie an der Tür zum Geheimlabor angelangt sind, fallen Ihnen Monolithtruppen in den Rücken. Setzen Sie Granaten ein, um das Problem zu beseitigen.



DRAUSSEN BLEIBEN Wenn Sie den Laborraum betreten, fällt die Tür ins Schloss. Bleiben Sie am Eingang hocken und feuern Sie auf die kleinen blauen Generatoren (1) in der Mitte des Raumes.

Ende gut, alles gut?

Wie Sie das Spiel beenden, hängt von mehreren Faktoren ab. Wir verraten Ihnen, worauf es dabei ankommt.

Die glorreichen Sieben

Gleich sieben unterschiedliche Endsequenzen gibt es in **S.T.A.L.K.E.R.** zu bewundern, doch wie spielt man sie frei? Im Mantel des Kraftwerks sind zwei Hauptaufgaben zu erledigen. Eine lautet: Erreichen Sie den Wunschgönner. Daran sind fünf offene Enden gebunden. Wenn Sie am Monolithen angekommen sind, kann Ihre Figur einen Wunsch äußern. Der hängt von folgenden Faktoren ab:

1. Sie haben mehr als 50.000 Rubel auf dem Konto – Sie wünschen sich Reichtum.
2. Sie ermordeten General Woronin und Lukasch (die Anführer der Wächter- und Freiheits-Fraktion) – Ihr Wunsch lautet, die Welt zu beherrschen.
3. Ihr Ruf ist unter dem Wert -1.000 – Sie wünschen sich, dass die Menschheit bestraft wird.
4. Ihr Ruf ist über dem Wert + 1.000 – Sie wünschen sich, dass die Zone verschwindet.
5. Sie erfüllen keines der genannten Kriterien – Ihr Wunsch lautet, unsterblich zu sein.

Alle fünf Enden lassen viele Fragen offen. Das eigentlich richtige Spielende (mit zwei Varianten) erreichen Sie nur, wenn Sie nicht der Versuchung erliegen, einen Wunsch zu äußern – einfach nicht den Wunschgönner aktivieren, sondern das Geheimlabor im Sarkophag aufsuchen.



WUNSCHBRUNNEN Die Leiter (1) oder das Teleportfeld (2) bringt Sie auf den Sims (3). Klettern Sie nun einmal um die Halle herum, um zum Ziel zu gelangen.



ABBIEGESPUR Am Zugang zum Wunschgönner läuft man schnell vorbei. Achten Sie auf die kleine Nische.

Ankunft in der letzten Zone

Auf dem Weg zum Kraftwerksgelände geraten Sie zwischen die Fronten von Militär und Stalkergruppen, die sich bekämpfen.

Panzer, Helikopter und Co.

Der Weg zum Sarkophag ist äußerst bleihaltig. Als ob die vielen Gegner nicht schon genug wären, nehmen Helikopter Sie auch noch heftig unter Feuer. Der beste Weg: Halten Sie sich zunächst dicht an der Mauer zu Ihrer Linken. Kurz vor dem Haupteingang reißt eine Sprengung eine Lücke in die Mauer – dort schlüpfen Sie hindurch. Danach heißt es volle Pulle lossprinten. Begehen Sie nicht den Fehler, sich mit langwierigen Scharmützeln aufzuhalten. Das kostet nur unnötig Munition und vor allem Zeit. Nehmen Sie den Countdown zur großen Eruption ernst.
Wenn Sie es nicht rechtzeitig in den Mantel schaffen, ist das Spiel für Sie zu Ende.



VOLLE DECKUNG Sprinten Sie zwischen der Pipeline und der Mauer entlang. So bleiben Sie lange unentdeckt.



SCHLUPFLOCH Nutzen Sie die Lücke in der Mauer, kurz vor dem Haupteingang. So entgehen Sie einigen Wachen.



VORSICHT Achten Sie selbst kurz vor dem Eingang noch auf Widersacher!

Artefakte

Unsere Liste hilft Ihnen, die optimale Artefaktkombination herauszufinden. Dazu ganz praktisch: Haken Sie im Feld „Gefunden" erbeutete Schätze ab!

Bild	Name und Preis	Positive Werte	Negative Werte	Entsteht in der Anomalie	Gefunden
	Batterie 5.000 RU	Elektroschock + 30 % oder Verbrennung + 30 %	Keine	Nicht bekannt	
	Blitz 2.500 RU	Ausdauer + 73	Elektroschock - 10 %	Elektro	
	Dorn 1.000 RU	Strahlung - 10	Wunden + 100 %	Brennflaum	
	Dornenkristall 2.500 RU	Strahlung - 20	Wunden + 100 %	Brennflaum	
	Feuerball 2.500 RU	Strahlung - 20	Ausdauer - 18	Brenner	
	Fleischklumpen 2.500 RU	Gesundheit + 400 %	Aufprall - 10 %, Reißer - 10 %, Panzerkappe -10 %	Karussell	
	Funkensprüher 1.000 RU	Ausdauer + 36	Elektroschock - 10 %	Elektro	
	Gepresstes 1.000 RU	Reißer + 2 %	Strahlung + 5	Vortex	
	Goldfisch 5.000 RU	Reißer + 5 %	Strahlung + 5	Vortex	
	Grafit 2.500 RU	Reißer + 3 %	Strahlung + 5	Vortex	
	Kristall 5.000 RU	Strahlung - 30	Ausdauer - 18	Brenner	
	Mamas Perlen 5.000 RU	Panzerkappe + 5 %	Keine	Nicht bekannt	
	Mika 5.000 RU	Wunden - 400 %	Verbrennung - 10 %, Verätzung - 10 %	Gallert	
	Mondlicht 5.000 RU	Ausdauer + 109	Elektroschock - 10 %	Elektro	
	Nachtstern 5.000 RU	Panzerkappe + 5 %	Strahlung + 5	Sprungbrett	
	Pellicula 5.000 RU	Verätzung + 30 %	Keine	Nicht bekannt	
	Qualle 1.000 RU	Panzerkappe + 2 %	Strahlung + 5	Sprungbrett	
	Schleim 1.000 RU	Wunden - 133 %	Verbrennung - 10 %, Verätzung - 10 %	Gallert	
	Schnecke 2.500 RU	Wunden - 267 %	Verbrennung - 10 %, Verätzung - 10 %	Gallert	
	Seeigel 5.000 RU	Strahlung - 30	Wunden + 100 %	Brennflaum	
	Seele 5.000 RU	Gesundheit + 600 %	Aufprall - 10 %, Reißer - 10 %, Panzerkappe - 10 %	Karussell	
	Sprungfeder 5.000 RU	Aufprall + 30 %	Keine	Nicht bekannt	
	Steinblume 2.500 RU	Panzerkappe + 3 %	Strahlung + 5	Sprungbrett	
	Steinblut 1.000 RU	Gesundheit + 200 %	Aufprall - 10 %, Reißer - 10 %, Panzerkappe - 10 %	Karussell	
	Tropfen 1.000 RU	Strahlung - 10	Ausdauer - 18	Brenner	